.95 / BFR 130

JAARGANG 5 / JANUARI 1997

POWER UNLIMITED

ET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

DESTRUCTION DERBY 2
AREA 51
HEXEN
TOMB RAIDER
X2
HIGHWAY 2000
SUPERSONIC RACERS
DISRUPTOR
ROBOTRON X
FORT BOYARD 2
SOUL HUNT
HARVESTER
KILLING ZONE
KEIO 2
SOVIET STRIKE
BREAK POINT TENNIS
FIRO & KLAWD
NBA IN THE ZONE 2
DEATH RALLY
U.S. NAVY FIGHTERS 97
TIMELAPSE
PINOCCHIO
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
RALLY CHAMPIONSHIP
PRIVATEER 2
MOTO X
PANDEMONIUM
KRAZY IVAN



PECIAL
EA SPORTS
IFA 97
HL 97
ADDEN 97
BA LIVE 97



RED ALERT
COMMAND & CONQUER

CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION

CONTACT
077-4773701
www.via.nl/contact

Het grootste **Kuifje** avontuur ooit is hier !

Na hun terugkeer uit Peru worden de ontdekkingsreizigers getestert door een zonderlinge epidemie. Er gaan geruchten dat een onrustwekkende mummie weleens de oorzaak zou kunnen zijn... **Kuifje** is vastbesloten de waarheid te ontdekken wanneer ook professor Zonnebloem spoorloos verdwijnt. Van de haven van St. Nazaire tot de bergketen van de Andes zal men moeten reizen om het raadsel op te lossen. Jouw Inca-avontuur zal heel veel denkwerk vergen, maar actie is nooit ver weg. Aan het stuur van een wagen in een dolle achtervolging, vastgehaakt aan de poten van een condor in volle vlucht, met een allesvernietigende lawine op de hielen... Op weg naar de Zonnetempel !

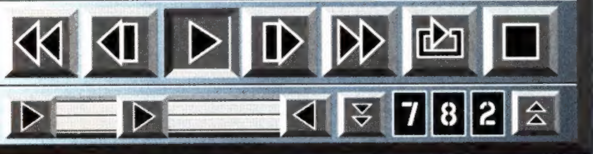
Kuifje en de Zonnetempel staat garant voor vele uren spelplezier, alleen voor de bezitters van een **SNES** !

Adviesverkoopprijs:
Hfl. 129,95



Het grootste Kuifje avontuur is hier:
En jij speelt de hoofdrol !

MAIN-FRAME™



FILE TYPE:00

FIFA 97

VIDEO-GAME

Dit nummer

COMMAND & CONQUER RED ALERT
Red Alert is een 'prequel' van C&C 2, Tiberian Dawn. Maar als we dit spel als een opwarmertje zouden betitelen, doen we het zwaar tekort. En door alle uitbreidingen, eenvoudigere bediening en betere meerspeler mogelijkheden is het ook zeker geen herhalingsoefening van deel 1 geworden. **18**

DESTRUCTION DERBY 2
De mooiste graphics ooit vertoond, top geluid, afwisselende circuits, wat wil een raceliefhebber nog meer? Toch zat Ed zich af en toe groen en geel te ergeren. Kon ie soms niet winnen? **20**

AREA 51
Deze bere-spannende shoot'em up geniet al enige tijd grote populariteit in de arcade. En terecht want de levels zitten vol geheimen, angstaanjagende characters en keiharde actie. Een dijk van een spel! **22**

EA SPORT SPECIAL
Elk jaar overspoelt Electronic Arts de spelletjesmarkt met een golf verse sportgames. Andreas bekeek of EA met de 97-versies van Fifa Soccer, Madden, NBA Live en NHL de steeds sterker wordende concurrentie van het lijf kan houden. **31**

DISRUPTOR
Nee hè, niet alweer een Doom-kloon, was de eerste reactie toen we de gameplay van Disruptor bekeken. Toch heeft dit spel zoveel extra's in huis dat we het zonder meer tot een zeer dope spel kunnen bombarderen. **37**

ROBOTRON X
Acht bewakers, drie wijkagenten, zes paramedics en de brandweer waren nodig om Andreas achter de monitor weg te sleuren. Robotron X is dan ook een spectaculair spel met verschrikkelijk snelle gameplay dat hardcore gamers met stalen zenuwen in trance zal brengen. **38**

HARVESTER
Harvester lijkt in het begin een onschuldig adventure als zoveel andere. Maar langzaam gaat het onschuldige over in bizar en wordt het een gruwelijk spel met een beangstigend verhaal en huiveringwekkend realisme. **42**



SOVIET STRIKE
Een waardige opvolger van de Strike klassiekers. Verschans je in de cockpit van je gevechtsmachine en blast the suckers away! Een vet spel in de traditie van 'shoot first, ask questions later!' **46**

NBA IN THE ZONE 2
Kan het na het prachtige deel 1 nog beter? Ja! NBA In The Zone 2 is dé shit, een van de beste basketbalgames ooit gemaakt. **50**

U.S. NAVY FIGHTERS
Nog mooier en nog uitgebreider dan z'n voorgangers. Flightsimmers zullen er van genieten en niet flightsimmers zouden het eens moeten proberen. **51**

TIMELAPSE
Timelapse is een adventure met prima graphics, leuke puzzels en een geheimzinnig sfeertje. Laura kon er geen minpuntje aan ontdekken. **52**

THE ADVENTURES OF PINNOCHIO
Sommige spellen zijn ook zonder deathmoves en sexy babes heerlijk om te spelen. Met name het uiterlijk en de spraakherkenning maken Pinnochio een topper. **53**

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
Een uiterst origineel spel, met soepele gameplay, fraaie graphics en huiveringwekkende geluiden. Ben schreeuwde het uit van genot! **54**

RALLY CHAMPIONSHIP
Rally Championship is een heerlijk racespel. Vooral de nachtrace en de wisselende weersomstandigheden dragen bij aan de zeer realistische gameplay. **56**

PANDEMONIUM
Aan het rijtje van toppers als Gex, Crash Bandicoot en Nights kunnen we een nieuwe grootse 3D platformtitel toevoegen. Niet alleen de graphics zijn thrilling, ook de platforms en de gameplay zijn van grote klasse. **60**



inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

WACHTEN OF KOPEN

Ik wou even zeggen dat jullie zo door moeten gaan met het blad. En dat voor maar f 6,95! De meeste bladen kosten al gauw tussen de f 12,50 en f 20,-.
Nou effe serieus, ik heb een ernstig probleem en ik heb jullie raad nodig! Ik overweeg een PlayStation of een Saturn te kopen, maar doe ik daar wel goed aan? Als ik een Saturn koop, ben ik bang dat Sega failliet gaat want Sega verkoopt toch slecht? En als ik een PlayStation of een Saturn koop, moet ik dan niet wachten tot na de feestdagen? Of moet ik even wachten op de Nintendo 64? Maar daar heb ik ook al moeilijkheden mee, want ik heb gehoord dat de produktie van spelcassettes heel duur is en dat de spellen tussen de f 200,- en f 250,- gaan kosten. Dus Power Unlimited, please, help me!
Vincent van Biezen, Rozenburg

Welke spelcomputer je het beste vindt, zul je zelf moeten uitmaken. Kijk niet alleen naar de prijs, maar ook naar de diversiteit en het aanbod van de spellen. Sega verkoopt echter niet slecht, Sega verkoopt minder. En failliet zijn ze voorlopig nog lang niet. Overigens, tweehonderd piek voor een N64-spel is zwaar overdreven. De verkoopprijs zal eerder tussen de f 125,- en f 150,- liggen.

EVIL BAGGERKOP

Mag ik me even netjes voorstellen? Ik ben Edward, maar voor mijn fans natuurlijk Evil Edward. Daar staan jullie van te kijken, hè? Oké, genoeg geslijmd, nu gaan we even wat rechtzetten. Ik heb genoeg van het spel Destruction Derby. En al helemaal van die baggerkop van een commentator! Sjongejonge, wat kan die vent zeiken over de race die je op dat moment lekker aan het verzieken bent. Waar slaat dat toch op? En toen ik las dat er ook al een tweede deel is, kreeg ik al helemaal wallen onder mijn ogen. Als dit zo doorgaat, glijdt het bagger me door de broekspijpen naar beneden.
Evil Edward

Destruction Derby 2? Ed heeft er buikgriep aan overgehouden. Niet vanwege die 'baggerkop' van een commentator, maar wel vanwege het feit dat dit het eerste racespel is waar hij niet van winnen kon. Lees snel verder op pagina's 20 en 21.

VRAAG VAN DE MAAND

Ik heb een vraag: Hoe oud moet je minimaal zijn om bij jullie te komen werken?
Joop Teulings, Den Bosch

Oud genoeg om dit soort onzinnige vragen niet te hoeven stellen.



KOEL, GAAF, WREED EN TOF

Laatst was ik zomaar voor de grap op Bizarre '96 in Etten-Leur, en daar zag ik tot mijn stomme verbazing een of andere gozer met een geïmporteerde Nintendo 64. Cool! Hij had Mario 64 en Pilotwings 64, de enige twee spellen die op dat moment via de import verkrijgbaar waren. De graphics zijn, zoals jullie weten, erg cool. Toen ik laatst in London was, hadden ze daar bij HMV een demomachine staan van de N64, waar je dan de 'zoveel %' versie van Mario 64 op kon spelen. Ook erg cool. Jullie weten natuurlijk dat er nog veel meer coole spellen gaan verschijnen op de N64. Voor alle zekerheid noem ik ze nog even:
Blast Corps: Een zeer cool spel waarin je met behulp van allerlei zware voertuigen de weg vrij moet maken voor een op hol geslagen missile carrier.
Killer Instinct 64: Een mega-coole versie van het alom bekende vechtspel.
Goldeneye: Een super 3D game van 007.
Shadows Of The Empire: De hit van 1997, het Star Wars-verhaal omgezet in een heel wreed spel!
Mortal Kombat 64: Geen 3D, maar wel hele toffe versie van MK.
Wayne Gretzky 3D-Hockey: Een 3D ijshockey spel.
Cruis'n USA: De tegenpool van The Need For Speed, maar dan veeeeel toffer!
Waverace 64: Het spel waar Miyamoto zelf aan heeft gewerkt; race je een hoedje met een jet-ski!
Turok: Dinosaur Hunter: Jaag in een Doom-achtige stijl op wrede dino's.....
Super Mario Kart 'R': Wow, wat een toffe game, mega-3D racen met Mario en z'n vrienden!
Kirby's Air Ride: Zweef-Race met Kirby over allerlei landschappen. Nights, eat your heart out!
Starfox 64: Starwing, maar dan nog gaver dan het al was!
Doom 64: Jullie raden het nooit: cool!
Robotech: Knal wrede robots neer in space, man!
Mission Impossible: De game van de film.
Ik kan zo wel doorgaan want er zijn nog talloze titels over, maar dan duurt het nog wel een tijdje voordat deze brief af is. Houd ons goed op de hoogte over die toffe Lean, mean gaming machine!
Menno Dijk, Nijverdal



SPASTISCHE BLUNDER

Ik vraag me nu echt af waar ik me in hemelsnaam op geabonneerd heb. Zit ik het 'nieuws' gedeelte van de PU te lezen, en wat zie ik daar? 'C&C 2 heet Red Alert' Wat een gigantische, verschrikkelijke, spastische blunder! De persoon die dat stukje geschreven heeft mag nergens meer aan de bak komen, begrepen? Ontslaan die hap!
En waarom? Nou, dat zal ik jullie effies vertellen! Red Alert is geen C&C 2, maar een 'prequel'. Het is gewoon een tussendoortje tussen C&C 1 en C&C 2. Ik ben benieuwd of jullie die fout weer gaan maken als jullie er een uitgebreid verslag over schrijven.
Gert Stubbe, gerstubb @xs4all.nl

We geven het niet graag toe, maar je hebt gelijk, Gert. Op pagina's 18 en 19 herstelt Ben de blunder van een, niet nader te noemen, PU-collega. Goed zo?

EEN TIEN VOOR...
Doorgaans schrijf ik geen brieven naar bladen, toch moet er mij iets van het hart. In de meest recente reviews van Street Fighter-spellen heeft Kees het namelijk over het gebrek aan originaliteit in deze games. Hier kan ik ook wel inkomen, hoewel er volgens mij inhoudelijk niets mis is met de Street Fighter-titels.
Waar ik mij over verbaas, is dat de recente Mortal Kombat spellen vaak nog een 10 als eindcijfer krijgen. Waarom eigenlijk? Ik vind dat de originaliteit net zo ver te zoeken is als in SF. Waarom krijgt dat spel dan wel een 10 en waarom wordt Street Fighter dan maar afgedaan als 'onorigineel' en krijgt vervolgens maar een 5,5? Dit zuigt van alle kanten! Trouwens, Capcom is al bezig met de arcade-versie van Street Fighter 3, waarin ze het roer helemaal omgooien, terwijl we nog steeds zitten te wachten op Mortal Kombat 4. Ik hoop dat jullie in de toekomst oppassen om zomaar een spel als onorigineel te bestempelen.
Nathan Strik, Nunspeet-city.

10 MET EEN LUCHTJE
Stelletje stinksokken! De Power Unlimited van november lag op de mat. Vol verwachting sla ik 'm open om het nieuws van Monkey Island 3 te lezen, maar wat zie ik in plaats daarvan: Mortal Kombat Trilogy die een 10 voor originaliteit krijgt. Waar slaat dat nou op, geen nieuwe characters, geen nieuwe moves, geen nieuwe fatalities, kortom geen reet aan. Waarom staat er niks van Monkey Island 3 in? Kom op zeg. Zitten jullie daar op je luie reet een beetje te poepuh of zo? Ik hoop dat de PU van december er beter uitziet, anders stuur ik Mortal Marcel, m'n broer, op jullie af!
Mortal Maarten, Groningen

POTJE DISSEN
Toen ik de nieuwe Power Unlimited even doorbladerde, zag ik op een gegeven moment Street Fighter II Zero staan. Blij begon ik te lezen, al duurde die blijdschap niet lang. Kees, hoe haal je het in je hoofd dit prachtige spel zo te dissen? Man, natuurlijk is het niet origineel meer, maar een 3?!? Een zes lijkt me meer op z'n plaats. En die graphics, zo wreed, zo heet, vet beter dan Mortal Kombat Trilogy. Een negen waard (minstens). En heb je die muziek wel eens gehoord? Jezus man, wat ben jij diep gezonken.
Richard Jonkman, Drachten

■ Uiteraard hebben we Kees meteen om een reactie gevraagd: "And the winner is... Dus jullie willen een duel tussen Street Fighter en Mortal Kombat? Sorry fans, maar ik zet mijn geld blind op de bende van Liu Kang. Street Fighters Ken en Ryu mogen van mij de VUT in (niks te vroeg). Ik ben blij dat jullie mijn reviews zo aandachtig lezen. Keep up the good work."
De meester heeft gesproken.



SUPERBABE LARA
Laatst liep ik weer eens rond in mijn favoriete gamesshop en speelde wat spelletjes uit totdat ik 'HET' zag. De supergaafste computer ooit gemaakt: de PlayStation met Tomb Raider. Plotseling kreeg ik de joypad in mijn handen gedouwd. Mijn handen begonnen te trillen. Lara, superbabe, is echt geen poesje om zonder handschoenen aan te pakken. Na een poosje spelen ben ik eindelijk in level 2, het Labyrint. Plotseling komt er zo'n sufkut achter de balie vandaan. 'Ja, nu is het wel genoeg geweest!'. Fuck man, this sucks. Maar ik ben het helemaal eens met Skate, het is haast onmogelijk om je handen er vanaf te houden.
Robin Drouven, Tjuchem

■ Kon je je handen niet van Lara of van het spel afhouden?

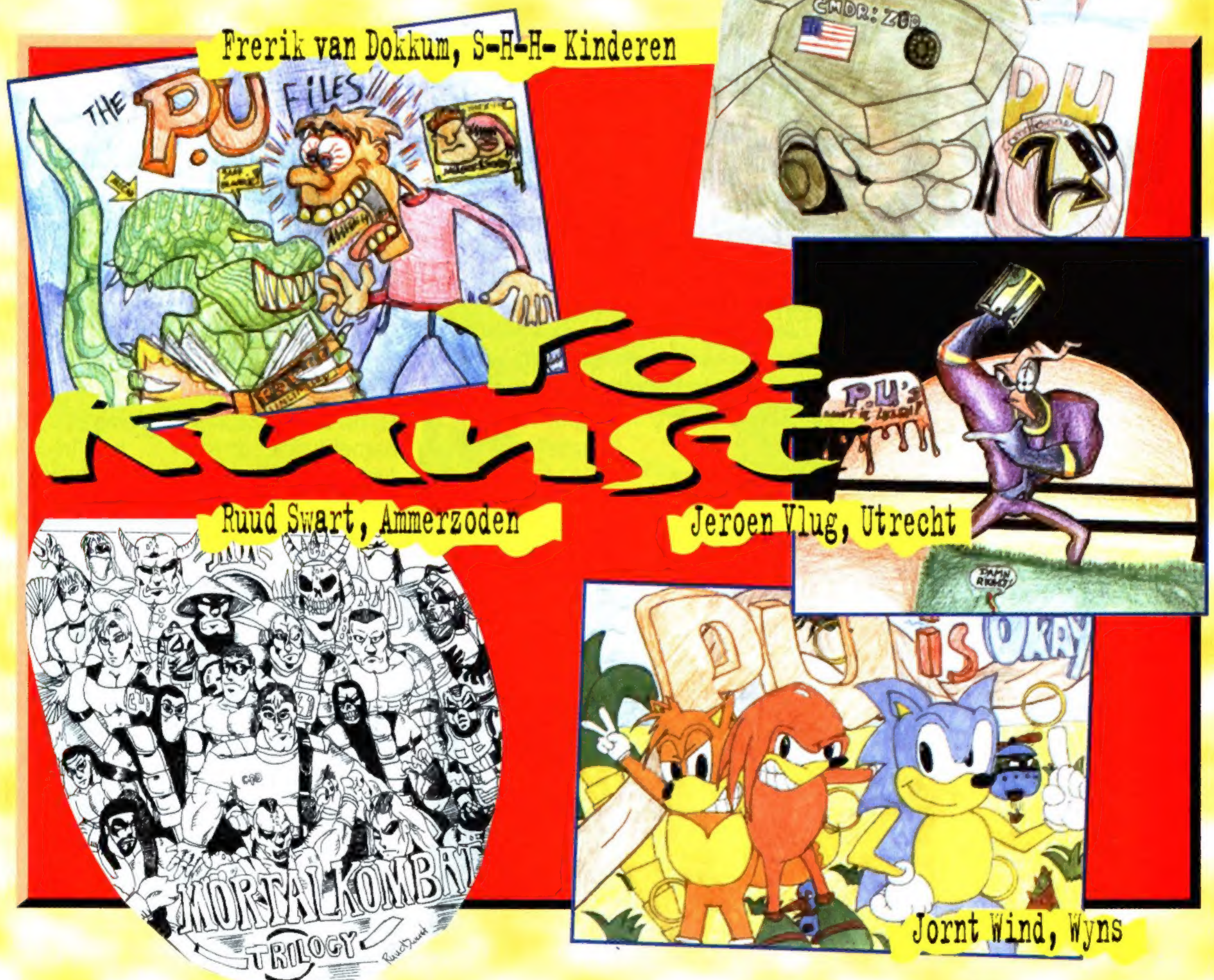
OPEN BOEK
Ik heb een vraagje. Hoe is Power Unlimited eigenlijk ontstaan, want zo'n goed boek vind je niet overal?
Thomas Lebotte, Opeinde

■ Met de honderd pagina's van vorige maand begint Power Unlimited inderdaad al op een boek te lijken. Hoe het *tijdschrift* is ontstaan? Vraag dat maar aan ome Pim, ome Cor, ome Mat en een handjevol losgeslagen spelfanaten uit Amsterdam.

MEGADRIVE RULES
Verdomme! Stelletje eikels, nee niet jullie, maar die rochels daar bij Sega! Die zijn daar echt gek geworden, willen ze alle Mega-Drive's zowat opkopen en nog eens voor een lullig prijsje ook. 50 gulden maar en voor een spelletje maar 10 piek. Ze zijn daar bij Sega niet echt 100%. Ze willen de MD uit de handel halen, maar lanceren wel Sega Channel. Hoezo dom? Zo'n Saturn kost *f* 500,-, als je je computer inruilt krijg je daarvoor *f* 50,-, maar om aan die *f* 500,- te komen moet je wel 45 spellen hebben. Welke gamer heeft er nou 45 spellen? Ja, iemand die stikt van het geld.
Ik ben helemaal afgeknapt op Sega, ze willen hier gewoon een slaatje uit slaan. Mij zie je dan ook geen Saturn kopen, ik koop wel een snelle PC.
Ruben Vuijk, Coevorden

XXX STUFF
Ik had een vraagje: waarom staan er nooit XXX-rated (oftewel HP) stuff in jullie blad?
SHIT YIN, Hoorn

■ Beste Shit, waarom geen HP? Omdat wij nooit XXX-rated spellen krijgen toegestuurd en een vrouwvriendelijk tijdschrift maken....



POWERWEB II are you ready to go? IN DE LUCHT

1 januari 1997 is een magische datum. Op die dag vieren we niet alleen het begin van (alweer) een fantastisch nieuw gamesjaar, maar ook de start van onze geheel vernieuwde site op het World Wide Web.

Iedereen die in het afgelopen jaar al eens heeft ingelogd op het PowerWeb, zal voor een grote verrassing komen te staan want de site is nu compleet vernieuwd. Het uiterlijk is spectaculair veranderd en voorzien van de laatste internetsnufjes maar ook inhoudelijk heeft PowerWeb II aanzienlijk meer te bieden. Van het allerlaatste gamesnieuws tot vele tientallen speldemo's, van de online shop tot het Power-forum; vol trots presenteren wij Power Unlimited's PowerWeb als de beste gamessite van Nederland en omstreken. Wil je het zelf controleren? Kijk dan vanaf 1 januari op **http://www.bpa.nl/powerweb**. Volgende maand lees je een uitgebreid verslag over alle ins & outs van het PowerWeb.



538 TE GEEF

Dat wij van Power Unlimited goede vriendjes zijn met Radio 538, zal je niet verbazen. Regelmatig hoor je onze spots op 103 FM door de ether razen en zodra we even geen games testen, gaat de volumeknop op maximaal.

Als blijk van dank heeft Radio 538 ons een doos met tien 538 t-shirts en CD's gestuurd. Die houden wij natuurlijk niet voor ons zelf. De t-shirts zijn in fraai grijs voorzien van het 538-logo, de 538 Dance Smash Hits vol.3 CD bevat hits van onder andere DJ Paul Elstak, 2 Brothers On The 4th Floor, Party Animals en Twenty 4 Seven. Hebbuh? Stuur een briefkaartje onder vermelding van Radio 538 en voorzien van je naam en adres naar **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.** Stuur snel in, want op is op!



PLAYSTATION ZIET ZWART

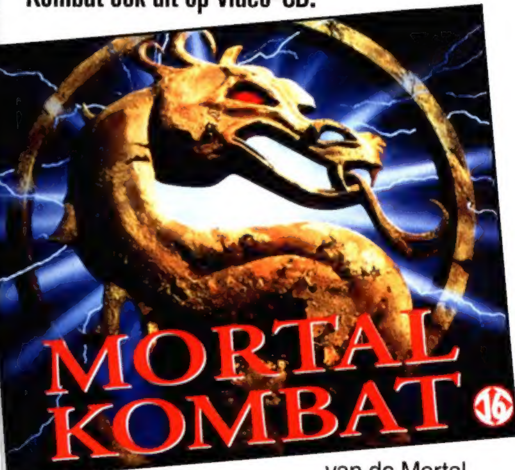
Goed nieuws voor (aankomende) spelprogrammeurs en PlayStation-fanaten! Over een paar maanden introduceert Sony de Yaroze, een zwarte PlayStation, die vooral is gemaakt voor hobbyisten en semi-professionele ontwikkelaars.

Bij de Yaroze koop je namelijk ook een kit met PC-software, zodat je op je eigen PC spellen of demo's kunt programmeren die later op iedere willekeurige PlayStation afspeelbaar zijn. Juist vanwege die extra ontwikkel-kit hangt er aan de Yaroze PSX een pittig prijskaartje. De zwarte PlayStation zal tussen de vijftienhonderd en tweeduizend gulden gaan kosten en Columbia Tristar (de Nederlandse PlayStation-distributeur) verwacht dat het apparaat rond maart in beperkte oplage in de winkels ligt. Gebruikers van de zwarte PSX zullen via een aparte Websi[te] worden ondersteund met programmeertips en additionele software. Zodra de Yaroze in Nederland beschikbaar is, kun je uiteraard een volledig testverslag in Power Unlimited verwachten. Meer info: Columbia Tristar, 06-300535.



MORTAL KOMBAT OP VIDEO-CD

Eerst was er het spel, daarna kwam de film, de soundtrack, de video en nu is Mortal Kombat ook uit op Video-CD.



Onder leiding van dondergod Lord Rayden (Christopher Lambert) gaan de mortals opnieuw de strijd aan met de vierarmige Prins Goro. De inzet is - verrassing, verrassing - het lot van de wereld en al haar bewoners. In samenwerking met PolyGram Video verloten wij vijf Video-CD's van de Mortal Kombat movie. Interesse? Stuur een briefkaartje onder vermelding van MK Video-CD en voorzien van je naam en adres naar **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam**. De gelukkige inzenders krijgen automatisch hun Video-CD thuisgestuurd.

SEGA IN HOGERE VERSNELLING

1996 mag dan een matig jaar zijn geweest voor de nieuwe releases op het Saturn-platform, maar Sega en bevriende softwareproducenten zijn van plan om de achterstand in games in snel tempo in te halen.

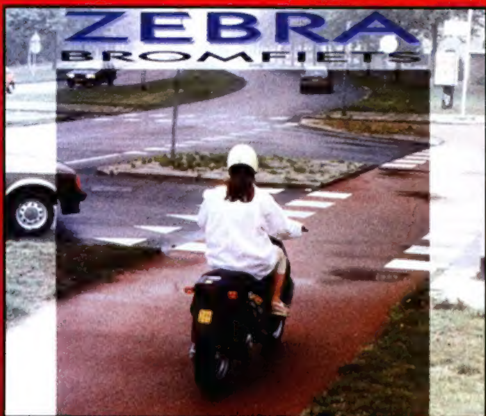
Hier volgt een (Europese!) lijst van games die net uit zijn, of die in de komende maanden worden verwacht. Let op, de releases zijn onder voorbehoud en kunnen van land tot land verschillen.
Uit zijn: Darius 2, Tomb Raider, Tilt, Fighting Vipers, Daytona USA Championship Circuit, Virtua Cop 2, Three Dirty Dwarves.
Verwacht worden: Virtual On, Sega Flash 3, Amok, Scorcher (voor januari), Toshinden URA, Mr. Bones, Bug Too, Sonic 3D Flickies' Island, Dark Saviour, Die Hard The Arcade (voor februari) en Quake (voor maart).
Na maart staan onder andere nog gepland: Manx TT, Rig Load Saga, Heart Of Darkness, The Sacred Pools, Spot Goes To Hollywood, NHL Hockey, Grid Runner, Soul Storm en Duke Nukem.





Manx TT, op dít moment een hit in de arcade.

Een Zebra op de Bromfiets



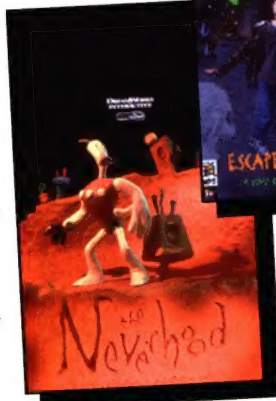
Wil je tegenwoordig met goed fatsoen op een brommer rijden, dan ben je verplicht om eerst een verkeerstheorie-examen met goed gevolg af te leggen. Da's geen makkie, je zult er een aantal dagen flink voor moeten blokken. Kort geleden is er echter een CD-ROM uitgekomen die je daarbij al aardig op weg helpt. De Zebra Bromfiets CD-ROM bevat een trainingsprogramma en een heus CBR-theorie-examen, zodat je zelf kunt testen of je klaar bent voor het bromfietscertificaat. De CD-ROM kost f 34,95 en draait op minimaal een 386-PC voorzien van een CD-ROM drive en 2 Mb aan vrije schijfruimte. **Meer info: Diamond Soft, Emmen, telefoon 0591-634333.**



CREATIEF MET KLEI

De naam DreamWorks Interactive zal je waarschijnlijk nog niet veel zeggen, maar daar komt binnenkort verandering in. DreamWorks is namelijk het samenwerkingsverband tussen drie big shots uit de computer-, film- en muziekwereld; Bill Gates, Steven Spielberg en David Geffen. DreamWorks heeft nu een reeks PC-games ontwikkeld, waarvan Microsoft er twee op de markt brengt. De eerste titel, Goosebumps: Escape From Horrorland, is gebaseerd op een populaire Amerikaanse boekenserie. De speler heeft maar een opdracht: ga met Lizzy op zoek naar Luke en Clay en verlaat daarna zo snel mogelijk het griezelige Horrorland pretpark. Om te kunnen ontsnappen moet je wel enkele raadsels oplossen en aanwijzingen verzamelen. Het andere spel heet The Neverhood en speelt zich volledig af in een kneedbare (!) wereld van klei. Klayman ('t broertje van Rayman?) is de held van het verhaal en moet het volk van The Neverhood beschermen tegen het monster Klogg. Beide games zijn point & click-adventures. Goosebumps kost f 99,95 en The Neverhood f 129,95. **Meer info: Microsoft, Hoofddorp, telefoon 023-5689189.**

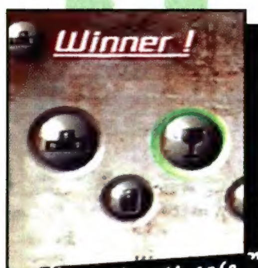




VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Onder voorbehoud kun je komende maand in Power Unlimited reviews van de volgende games verwachten: Daytona USA Championship Circuit (Saturn), The Crow (PSX), Riot (PSX), Street Fighter Alpha (SNES), Discworld 2 (PC), Toonstruck 2 (PC), Destruction Derby 2 (PC) en nog veel, veel meer. Verder de introductie van het geheel vernieuwde PowerWeb en natuurlijk de uitslag van de grote Games Enquête '96. De Power Unlimited van Februari ligt vanaf 27 januari in de winkels.

Frustration Derby 2



"I rest my case."

Championship

Division 1

Pos.	Driver	Poi
1st	ED	177
2nd	The Skum	166
3rd	The Master	64
4th	The Undertaker	49
5th	Pyromaniac	29



De Ultimate Destruction Speedway is alleen te spelen in de hoogste divisie.

Zoals jullie kunnen lezen op pagina 20 en 21 raakte onze race-specialist Ed lichtelijk gefrustreerd bij het spelen van Destruction Derby 2. Volgens ons kwam dat vooral omdat ie niet tegen z'n verlies kan en is DD2 gewoon een tikkie te moeilijk voor ome Ed. Wordt onze kalende eindredacteur een beetje te oud voor de snelste racegames? We vroegen hem om een reactie.

"Wat denken jullie wel, stelletje snotneuzen! Ik speelde al racegames toen jullie nog met je vingertjes in je eigen poep zaten te graaien. Het eerste racespelletje dat ome Ed niet kan winnen, moet nog gemaakt worden.

Zoals je op de plaatjes kan zien, heb ik DD2 uitgespeeld en ben ik als eerste geëindigd in de hoogste divisie. Waar ik me aan erger, is dat ik niet gewonnen heb omdat ik de snelste was maar doordat ik mazzel had. Winnen lukt eigenlijk alleen als je het geluk hebt niet in gigantische crashes te belanden en je tegenstanders wel en daardoor met pech uitvallen. Ik heb vele tientallen races gereden en ben op de meeste circuits als eerste geëindigd maar ik heb slechts zelden iemand ingehaald. Dat kan toch niet de bedoeling zijn?"

de redactie

Ongelofelijk alweer een jaar voorbij, wat gaat de tijd toc[h] snel bla, bla, bla. Met andere woorden, het is weer tijd vo[or] terugblikken en goede voornemens...

SKATE



Lekker jaartje voor onze Skate. Scoorde samen met Extince twee top 40 hits ('Spraakwater' en 'Kaal of kammen') mocht als PU-model onze vette cap showen en 'zijn' NAC versloeg Ajax met 2-0. Going great Skate!

BJØRN



Ook Bjørn heeft zich in de muziekwereld gestort. Ken je het nummer 'Daar komt gabbertje' van Hakkûhbar? Heeft ons testertje toch maar mooi gemaakt. En wat dacht je van de Power CD-ROM 2? Ja, ja die Bjørn toch, kan toch wel wat meer dan deadlines missen. Way to go Bjørn!

THOMAS



Nooit gedacht, toch gebeurd; Thomas heeft dit jaar een vaste baan aangenomen. Dis is tievie men, of anders gezegd, onze Thomas is doorgedrongen tot de top: de redactie van CallTV! Handtekeningen alleen op schriftelijk verzoek. Please, please!

LAURA



Hield ook in 1996 het vrouwvriendelijke karakter van de PU nauwlettend in het oog. Knapte dan ook zowat uit haar vel toen we een nieuwsberichtje plaatsten alleen omdat er een foto van een lekkere babe bijzat. Had overigens geen moeite met het strakke kontje van een van de 'Strippoker' heren. A thing of beauty...

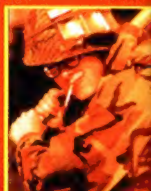
ED



1996 was opnieuw een topjaar voor Ed. Had al het knapste dochtertje en heeft ook maar even het mooiste mannetje van het Westelijk halfrond op de wereld gezet (vindt ie zelf natuurlijk). Oké, we geven het toe, het is een scheet. Goed gedaan jochie!

ANDREAS

Kreeg dit jaar de meeste 'hate-mail'. Dat krijg je als je roept da[t] MK niet te spelen is op een PC. Toch vond ie het jammer dat in [de] PU-enquête niet gevraagd werd naar de meest geliefde tester. Dream on Dré.



BAS

Kreeg dit jaar de meeste fanma[il] nadat hij z'n voorkeur had beke[nd] gemaakt voor Sepultura, tatoos [en] Dennis Rodr[man]. In '97 met ee[n] tatoo van De[nnis] op z'n voorhoofd? Bang[...] Bas!



MICHAEL

Heeft het dit jaar wat rustiger a[an] gedaan wat de PU betreft. Ont[popte] zich tot een multimedia Tycoon[...] verwacht in 1997 met z'n eigen bedrijf naar de beurs te gaan (voor een excursie). Watch it, Endemol!



NANCY

Zag dit jaar gratis alle topfilms, [en] testte voor het eerst een spelle[tje] en dat sma[akte] naar meer. Gaat vrolijk verder ond[er] het motto: '[...] wereld is g[...] maar ik he[b] een Mac.'



KEES

Leverde ook een bijdrage aan [het] succes van Extince en figureer[de] in diens videoclip. Vindt zich zo[...] diageniek dat ie denkt aan een verhuizing naar Hollywood. Jean Claude eat your heart out!



BEN



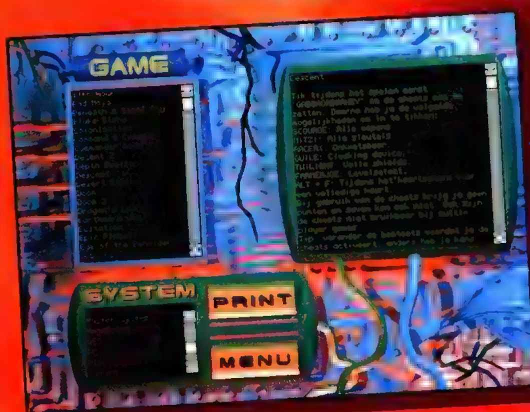
Zat zich hee[l] te ergeren a[an] die 'eikelige[...]' van 'm op d[e] pagina. Hee[ft] uiteindelijk z[...] maar een nieuwe gemaakt. Thu[mbs] Up Ben!

POWER CD-ROM 2

Bestel 'm nu!

Precies een jaar na het succes van de allereerste Power CD-ROM kunnen we vol trots nummer twee in de Power CD-ROM-serie aankondigen. Gaven we de vorige keer nog een *index* van alle tips & trucs die ooit in Power Unlimited hebben gestaan, dítmaal staan de codes en hints er echt allemaal op. Bovendien bevat de Power CD-ROM 2 maar liefst elf speelbare demo's van gloednieuwe games.





TIPS & TRUCS DATABASE

Al vanaf het eerste nummer in 1993 geeft Power Unlimited je iedere maand tientallen tips, trucs, codes, walkthroughs, special moves en andere hints om verder in je favoriete spellen te kunnen komen. Inmiddels is die verzameling uitgegroeid tot een vette database met tips voor meer dan duizend verschillende games. Je raad het al, die hele database hebben we nu op onze Power CD-ROM gezet. De special moves van Mortal Kombat 2 of de cheatcodes van Doom1: alle aanwijzingen die ooit in jouw lijfblad hebben gestaan, vind je op de CD-ROM terug.
De makers van de CD-ROM hebben weer een prachtige interface ontwikkeld waarmee je razendsnel de gewenste informatie kunt vinden. Alles is netjes gerangschikt naar spelsysteem en er is een printfunctie zodat je de codes ook op papier kunt zetten.

SPEELBARE DEMO'S

Naast die complete Eeuwig Leven-database hebben we nog zo'n slordige 500 Mb weten te vullen met speelbare demo's en shareware-versies van elf gloednieuwe games:

- **Gearheads**
  Een waanzinnig, hilarisch en strategisch puzzelspel van Philips.
- **FX Fighter Turbo**
  Het vervolg op een geslaagde beat 'em up.
- **Amok**
  Een 3D-shoot 'em up in griezelige science fiction-sferen. Strakke graphics!
- **Death Rally**
  Van Apogee komt dit grappige (en bloederige) racespel a la Micromachines.
- **Absolute Pinball**
  Flipperen! Moeten we nog meer zeggen?
- **MegaRace 2**
  Een compleet circuit uit dit verbluffend mooie racespel van Mindscape.
- **Deadly Tide**
  Kreeg in de Power Unlimited van november een 9.8! 3D-schietaktie onder water.
- **Monster Truck Madness**
  Don't try this at home. Racen in de monstertrucks van Microsoft.
- **Star General**
  Strategie in space. Daar ben je uren mee zoet.
- **Animal**
  De avonturen van een Bifi-worstje....
- **Orion Burger**
  Een van de meest lachwekkende adventures van 1996.

BESTELINFO

De Power Unlimited Power CD-ROM kost f 2
(inclusief verzendkosten) en is geschikt voor
dows '95, Windows 3.11 en Macintosch (alle
tips & trucs-database). De meeste spellen we
met Windows '95 of DOS.

Interesse?

Maak dan *f* 24,95 over op:
bankrekeningnummer: 60.46.83.162
of gironummer: 35.28.293
ten name van:
VNU Business Publications,
afd. klantenservice te Amsterdam.
Doe dit onder vermelding van
Power CD-ROM 2.

Voor Belgie: Maak Bfr. 458 over op:
gironummer: 000-1635597-80
ten name van:
VNU Business Publications,
afd. klantenservice te Amsterdam.
Doe dit onder vermelding van
Power CD-ROM 2.

Na het ontvangen van de betaling wordt de CD-ROM binnen 3 à 4 weken naar jullie verzonden

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

MEGADRIVE
Micro Machines Military (november) 8,1

NINTENDO 64
Pilot Wings 64 (oktober) 9.8
Super Mario 64 (oktober) 9.6
Wave Race 64 (december) 8.5

SATURN
Virtua Fighter Kids (oktober) 9,5
Ultimate Mortal Kombat (oktober) 9,4
Fighting Vipers (november) 8,9
Sonic Wings Special (oktober) 8,7
Earthworm Jim (oktober) 8,6
Ultimate Revenge Attack (december) 8,3

PLAYSTATION
Mortal Kombat Trilogy (november) 10
Die Hard Trilogy (december) 9.6
WipeOut 2097 (november) 9,2
Jumping Flash 2 (oktober) 9,2
Namco's Museum Pieces 2 (november) 9,1
Overblood (december) 8,8
Tomb Raider (november) 8,8
Viewpoint (oktober) 8,3
Street Racer (december) 8,1
ron Man (december) 8
Lomax (december) 8
Broken Sword (december) 8
Blazing Dragons (november) 8
Street Fighter Alpha (oktober) 8

PC CD-ROM
Deadly Tide (november) 9,8
inks LS (november) 9,2
Quake Full Version (november) 9
ighthouse (december) 9
Monty Python Holy Grail (december) 9
inball Construction Kit (december) 9
isney's Gamebreak (november) 8,7
Monster Truck Madness (december) 8,6
he Pandora Directive (december) 8,5
able (december) 8,5
eed For Speed Spec. Ed. (november) 8,4
ridn Burger (november) 8,3
(november) 8,3
erra Nova (oktober) 8,3
own In The Dumps (december) 8,1
fterlife (oktober) 8,1
BA Full Court Press (december) 8
attlecruiser 3000 AD (december) 8
ealy Games (december) 8

POWER UNLIMITED'S games top 10

SONY PLAYSTATION POWER top 10



1. (2) Tekken 2
2. (1) Formula 1
3. (-) Crash Bandicoot
4. (4) WipeOut 2097
5. (-) Soviet Strike
6. (-) Blam Machine Head
7. (3) Resident Evil
8. (-) Tunnel B1
9. (-) Sampras Extreme Tennis
10. (10) Ridge Racer Revolution

PC POWER top 10



1. (1) Grand Prix 2
2. (-) MS Flight Simulator 6.0
3. (2) Quake
4. (3) Megarace 2
5. (5) C&C Tactical Operations
6. (-) Fort Boyard De Legende
7. (-) Bedlam
8. (-) Rally Championship
9. (4) Z
10. (-) Mechwarrior 2

NINTENDO POWER top 10



1. (1) Secret of Evermore (SNES)
2. (6) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
3. (3) Secret Of Mana (SNES)
4. (9) Loony Tunes (GB)
5. (-) Mohawk & Headphone Jack (SNES)
6. (2) Smurfen (SNES)
7. (4) Warioland (GB)
8. (5) Toy Story (SNES)
9. (8) Donkey Kong Country 2 (SNES)
10. (7) Super Mario 64 (N64 import)

SEGA SATURN POWER top 10



1. (-) Tomb Raider
2. (1) Formule 1
3. (-) Fighting Vipers
4. (3) Ultimate Mortal Kombat
5. (-) Tilt
6. (-) World Wide Soccer 97
7. (3) Nights
8. (-) Blam Machine Head
9. (-) Exhumed
10. (8) Sega Rally

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

ARNIE'S kerstfeest

Good old Schwarzenegger is onvermoeibaar. Na al het geweld van Eraser gooit hij er voor het eind van het jaar nog even een filmpje tegenaan. Jingle All The Way is een kerstcomedy, dus er wordt niet geschoten, maar het is allesbehalve 'vrede op Aarde'.





In het verhaal speelt Arnie de hardwerkende zakenman Howard Langston. Business is booming en dus zit hij meer op kantoor dan thuis. Z'n zoontje mist hem en klaagt steen en been over het tekort aan aandacht dat hij van z'n vader krijgt. Het is bijna kerst en Arnie heeft besloten dat dit de perfecte tijd is om goed te maken dat hij alle kwaliteits-familiemomenten het hele jaar door mist.

TURBOMAN

Zoonlief wil een Turboman voor kerst: een action-figure die zo populair is dat speelgoedwinkels hem al maanden niet meer kunnen leveren. Howard is al die maanden alleen met verkoopcijfers bezig geweest en weet nauwelijks wie Turboman is. Op de dag voor kerst stapt hij dus vrolijk in z'n stationwagon, vastbesloten met het ultieme kerstkado terug te komen. Al snel wordt duidelijk dat dit een hele opgave wordt. Niet alleen wordt Howard in elke speelgoedwinkel recht in z'n gezicht uitgelachen wanneer hij om Turboman vraagt, hij krijgt om de haverklap ruzie met steeds dezelfde politie-agent, wordt tegengewerkt door een geflipte postbode (die ook een Turboman voor z'n zoontje probeert te scoren), z'n auto wordt gestript en tot overmaat van ramp probeert de buurman Howard's vrouw te versieren.

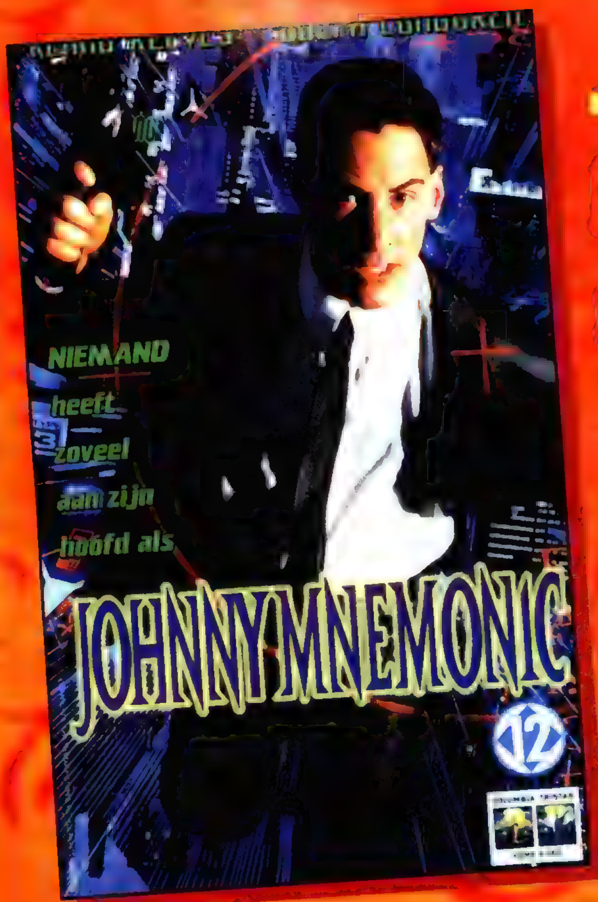


GETRASHT

Kortom, 24 december is geen prettige dag voor zakenman Howard. Uiteindelijk loopt het allemaal wel goed af, het is tenslotte kerst, maar voor die tijd is elke speelgoedzaak 'in town' volledig getrasht. Onder andere daardoor is Jingle All The Way niet zo'n mierzoete kerstfilm. En Arnie als telende pa die vo zoon zo graag wil zijn, is eigenlij kruker dan Schwa egger de Wereld like Eenmansleg heid. Wordt ie tro toch te oud voor. **Jingle All The Wa Vanaf 12 decem de bioscoop.**







JOHNNY MNEMONIC: DATA OORLOG

Een paar jaar geleden schreef William Gibson een kort verhaal over een datakoerier in de nabije toekomst, genaamd Johnny Mnemonic. Na de gelijknamige film en het PC-spel, is nu de koopvideo uit.

Johnny Mnemonic heeft een plug in z'n achterhoofd waar een soort CD-ROM speler op aangesloten kan worden om zo informatie van schijf naar hersens te uploaden. Via een code kan de data ook weer terug naar schijf geload worden. Menselijke datadragers zijn anno tweeduizendzoveel de veiligste manier om informatie van a naar b te krijgen. De koerier kan de informatie niet lezen, want die is gecodeerd en door ervoor te zorgen dat zo min mogelijk mensen op de hoogte zijn van de downloadcode, kan er in principe weinig mis gaan...

HOOFD LOOPT OVER

Natuurlijk gaat alles mis. Johnny heeft net z'n opslagcapaciteit laten vergroten en krijgt daardoor een grote klus aangeboden die volledig uit de hand loopt.
Eerst worden er veel meer gigabytes z'n hoofd ingeperst dan goed is, dan worden z'n opdrachtgevers vermoord door de Japanse mafia waarbij ook nog een deel van de downloadcode kwijtraakt.
De informatie in Johnny's hoofd blijkt nogal gewild en plotseling zijn er allerlei mensen die Johnny's hoofd van z'n romp willen scheiden. Het enige dat Johnny wil, is die overload aan info zo snel mogelijk z'n hoofd uit.

PRIJSVRAAG

Er is dus een film gemaakt met dezelfde titel en ongeveer hetzelfde verhaal (een beetje extra verhaallijnen, een beetje love, Ice-T komt langs en Keanu Reeves speelt Johnny). Persoonlijk vind ik dat Reeves niet kan acteren en dat het verhaal op papier erg goed is en dat er nooit een commerciële film van gemaakt had mogen worden, maar daar gaat het nu even niet om.

Want omdat JM sinds kort op koopvideo uit is, mogen we prijzen weggeven. De eerste vijf mensen die ons kunnen vertellen wat Mnemonic betekent en een reden kunnen geven waarom Keanu Reeves wel geschikt is als Johnny, krijgen een **Johnny Mnemonic-windjack**. Daarnaast hebben we nog tien **disk-etuis** en **floppies met JM-opdruk** weg te geven.

Stuur een kaartje met je antwoorden naar **Power Unlimited, Postbus 0191, 1000 CC Amsterdam** en vergeet niet je eigen naam en adres er bij te zetten.
Johnny Mnemonic video: *ƒ* 39,95

SOUNDS



DOB: La Lu La Roo aka DeB: Fa La Le Ra
Dob staat voor Date of Birth maar soms noemt deze band zichzelf ook wel Deb, dat hangt een beetje van hun bui af.

DOB bestaat uit een Japans viertal (een zus en drie broers) dat al jaren muziek maakt. Ze trekken zich niets aan van stijlvastheid zodat hun CD nummers bevat die ronduit britpop-achtige disco zijn maar ook trip hop. DOB vindt dat er te weinig lol gemaakt wordt in de muziekbiz. Met hun projecten proberen ze daar wat aan te doen. Dat lukt aardig, want niet alleen heeft DOB gevoel voor humor, de band is ook nog eens gezegend met een broer (Ken-1) die aardig met bits en bytes uit de voeten kan. Hun DOB Enhanced Box met de titel La Lu La Roo is nu in Europa uitgekomen zodat wij ook wat lol kunnen maken.

FREAKEN

La Lu La Roo valt in twee delen uiteen. Eerst beland je in het samplergedeelte. Hier kun je alle nummers van de audioCD afspelen en bewerken met behulp van een instrument dat het midden houdt tussen een tuba en een My First Sony zoals die er in het Flintstone-tijdperk uitgezien zou hebben. De samples die eruit gehaald kunnen worden, verschillen per nummer. Daarnaast is er het Visual Aurals gedeelte. Hier heeft DOB flink lopen freaken. Net als op de audioCD staan er 10 Visions op, variërend van kaleidoscopische beelden die constant van kleur en vorm veranderen tot wandelende maanmannetjes.

PRACHTIGE GRAPHICS

De CD+ is met veel gevoel voor detail in elkaar gezet en bevat prachtige graphics. Dat is niet zo vreemd als je weet dat Ken in z'n vrije tijd ook games ontwerpt voor SEGA. De games waar hij aan werkt zijn echter specifiek voor de Japanse markt en komen waarschijnlijk niet hier uit.
Het volgende interactieve project van DOB (of misschien heten ze dan weer Deb) komt wel in Europa uit. De band werkt hard aan een volledige CD-ROM waar weblinks op komen te staan zodat je tussen de ROM en het Web heen en weer kunt klikken. Maar daarvoor moet eerst hun eigen site gerestyled worden en Ken heeft nog wat games te ontwikkelen. In de tussentijd moeten we het met La Lu La Roo doen. Er zijn ergere dingen.



DOB: La Lu La Roo aka DeB: Fa La Le Ra *ƒ* 39,90.
WWW http:// 192.2.123.1/ dob/dob.html (erg moeilijk te bereiken) of http://www.memex.co.jp/dob

COMMAND & CONQUER RED A

Hèt baanbrekende strategiespel van 1995 heeft geen opvolger gekregen, maar een 'prequel' van deel 2, Tiberian Dawn, dat binnen een half jaar wordt verwacht. Hoe dan ook, spelen met soldaatjes is nu nog leuker geworden.


Alle blauwen terugtrekkuuuh!

KENNEN IS WETEN

Kenners van Command & Conquer en/of de Covert Operations uitbreiding kunnen het grootste gedeelte van deze review wel overslaan. Zij kunnen volstaan met de wetenschap dat Red Alert nog beter is dan het eerste deel. Waarschijnlijk zitten de kenners op dit ogenblik al lang Red Alert te spelen en hebben ze hun game alleen maar even onderbroken om te lezen wat ze allang wisten, namelijk dat het een van de beste games van het jaar is. Maar er zijn ook mensen die Command & Conquer nooit gespeeld hebben en voor die personen is deze review dan ook bedoeld.

LEVEND STRATEGO

C&C is een real-time strategiespel dat zijn roots heeft in een lange traditie van overwegend bordspel-achtige oorlogssimulaties. Ik zeg bordspel-achtig omdat de meeste games uit dit genre tot de verschijning van C&C visueel weinig aantrekkelijk waren en net zo goed echte bordspellen hadden kunnen zijn.
C&C veranderde dit radicaal: een level spelen doet denken aan een soort levend stratego in een enorme speeltuin. Verplaats je een soldaatje, dan loopt deze braaf naar het opgegeven doel en zal desgewenst vechten tot de dood erop volgt. Geef je een opdracht aan een piloot (kwestie van vliegtuigje aanklikken en op het doel klikken) dan zal het vliegtuigje opstijgen, de vijand beschieten en weer terugkeren naar de basis.
De speler ziet dit alles vanuit het perspectief van een generaal die als het ware in een vliegende basis hoog boven het speelterrein de strijd in goede banen leidt.
De manschappen waarover de speler het bevel voert, kennen geen scrupules. Krijgen ze de opdracht om een kerkje met de grond gelijk te maken of willekeurig burgers te executeren, dan zullen ze dat met dezelfde volharding uitvoeren als het bestormen van een vijandelijke basis of het opblazen van bruggen.

HIJ KWAM, ZAG NIETS EN VERLOOR

Bij het begin van een missie is maar een klein deel van het speelterrein te zien. Door grondtroepen naar de zwarte gebieden te sturen, worden deze zichtbaar en kunnen ze veroverd worden.
Die strijd begint meestal enkele ogenblikken eerder, aangezien de vijand vaak al begint te vuren voordat hij zichtbaar is. De speler moet zich in deze gevallen verlaten op het gehoor, wat niet veel zal helpen omdat alleen te horen is dat er aangevallen wordt, maar niet waar.
Het alternatief is om eerst het terrein zo veel mogelijk te verkennen en daarbij van de herkansing(en) gebruik van te maken. Komt een tegenstander vanaf een bepaalde plek, dan zal dat ook alle volgende keren zo zijn; Red Alert is in dat opzicht voorspelbaar. De scenario's staan vast, de kaarten worden na een verloren of gewonnen strijd niet opnieuw geschud. Wel is het zo dat de computertegenstander actief reageert op de tactiek van de menselijke speler en bijvoorbeeld meer materieel zal inzetten als de speler dit ook doet. De computer zal niet gauw twee keer dezelfde fout maken, reden waarom het bepaald niet eenvoudig is om Red Alert snel uit te spelen.

DE GOEIE OUWE STRIJD

Red Alert is een zogenaamde prequel op een deel dat nog moet uitkomen. De prequel gaat niet over een vroege strijd tussen de Broederschap van Nod en het Globale Defensie Initiatief (de strijdende partijen uit deel 1).
In plaats daarvan gaat Red Alert over een oorlog tussen Europa en de Sovjet-Unie. Kies je voor Europa, dan krijg je bevelen van een anonieme generaal. Doe je het voor de Sovjets, dan komen je bevelen rechtstreeks van Stalin. Beide leiders spreken de spe[ler] toe in filmpjes tussen de gevechten door. Deze filmpjes vorme[n] tezamen een verhaa[l] apart, dat na elke co[r]rect uitgevoerde mis[sie] een stukje duidelijke[r] wordt.

AF, KOEST, BRAAF, AAARGH!

Spelers van Red Ale[rt] kunnen de meest uit[]eenlopende opdrach[]ten verwachten. Zo moet in de eerste mi[s]sie (er zijn er in tota[al] bijna 30) Einstein uit een Russische basis bevrijd worden.
Bij de tweede missie moet een konvooi m[et] hulpgoederen beschermd worden en de derde missie is h[et] de bedoeling om stra[]tegisch gelegen brug[]gen te vernietigen.
Wie aan Russische zijde vecht moet alle[r]eerst een dorpje me[t] inwoners en al verni[eti]gen, vervolgens een omstreden bergpas verdedigen en daarn[a]


Flying squadron in aantocht

LERT


Gefopt, dit zijn beelden uit de intro.


Nu ook met onderzeeërs.


Nee, dit soort close-ups kunnen (nog) niet.

een spion opsporen en uitschakelen door grote waakhonden op hem af te sturen. De aanwezigheid van deze honden is overigens niet geschikt voor dierenliefhebbers, want aan beide kanten komt het regelmatig voor dat de beestjes zonder pardon moeten worden afgeschoten.
Behalve vechten moet er af en toe ook gebouwd worden. Het benodigde geld daarvoor verdient de speler door mijnbouw te plegen. Er zijn drie soorten erts te delven. Met de opbrengst kan de eigen basis uitgebreid worden met bijvoorbeeld een energiecentrale, extra prikkeldraadomheiningen, meer landingsbanen of barakken waaruit extra manschappen gehaald kunnen worden.

NET ALERT

Red Alert kan naar keuze in vijf verschillende moeilijkheidsgraden gespeeld worden. Daarnaast zijn er verscheidene meerspelermogelijkheden: via een lokaal netwerk, per modem, via een seriële verbinding en via het Internet (met behulp van het Kali-systeem).
Westwood, de maker van C&C, biedt tevens de mogelijkheid om via het Internet te chatten over C&C en andere Westwood-games, maar die mogelijkheid kon ik niet benutten aangezien ik telkens de mededeling op het scherm kreeg dat de Westwoodserver 'down' was en of ik het later nog eens wilde proberen. Redelijkerwijs ga ik er maar vanuit dat die problemen nu opgelost zijn. Gamers met een Internetverbinding moeten zelf maar controleren of het nu inderdaad wel werkt.
Red Alert kent zelfs een mogelijkheid om een multiplayer-game in je eentje te oefenen, de zogenaamde 'skirmish mode', waarbij de speler kan kiezen tussen een tot vijf computertegenstanders.

MY WAY

Nog even voor de duidelijkheid: Red Alert is geen herhalingsoefening van het eerste deel. Niet alleen zijn de strijdende partijen veranderd en de legers behoorlijk uitgebreid. Nu maken daar ook dieven deel van uit, hospikken, aanvalshonden, spionnen, landmijnen, parachutisten, bommenwerpers, helicopters, slagschepen, duikboten en noem maar op.
Op het gebied van de besturing kunnen er nu ook allerlei speciale formaties gevormd worden en kunnen 'waypoints' uitgezet worden: speciale routeaanduidingen zodat legeronderdelen op een door de speler bepaalde manier hun doel proberen te bereiken.


In your face!

Huh, voor welke partij was ik ook alweer.

AFFIRMATIVE

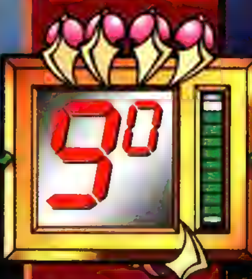
Het grootste minpunt van Red Alert vond ik eigenlijk het geluid. Niet dat van de muziek, de vuurwapens of het rijdende, varende of vliegende materieel, maar dat van de manschappen.
Die zeggen nog steeds niets anders dan 'yes sir/reporting/affirmative/at once/I'm there/Let's rock'. Wat meer variatie had hier best op z'n plaats geweest, al was het maar om de speler de illusie te geven dat het werkelijk soldaatjes zijn en geen computergegenereerde graphics die er uit zien als soldaatjes. Een detail dat hopelijk in de volgende C&C zal worden rechtgezet.

RAPPORT

GRAPHICS	9.3
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	8.1
SPEELBAARHEID	9.7

+ Veel nieuwe legeronderdelen
+ Nog eenvoudiger te besturen
+ Nog betere meerspeler mogelijkheden
- Geen inzoom mogelijkheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX 66, 8 Mb RAM, Double Speed CD-ROM, SoundBlaster Compatible geluidskaart, muis.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



De Nederlandse spellenverkopers verwachten recordaantallen van deze game aan de man te brengen. Ik denk dat ze daar gelijk in gaan krijgen, en met recht.
BEN


Je komt ogen tekort.


Duikboot onder vuur.

preview

Ruim een jaar geleden werden we van onze stoelen geblazen door Destruction Derby, een van de eerste racespellen op de PlayStation. Inmiddels zijn we een jaar verder en moet een racespel wel iets heel bijzonders zijn om ons opnieuw in die mate te verrassen. Is DD2 daartoe in staat?

DE TOP

Laten we maar gelijk de vraag uit de intro beantwoorden; is Destruction Derby 2 ook na anderhalf jaar PlayStation geweld in staat ons nog te doen watertanden? Het antwoord is volmondig ja!
Start het spel, kies een race, druk op het gas... en met open mond zul je het racegeweld aan je voorbij zien trekken. De graphics zijn de beste die ik ooit op een 32-bitter heb gezien. De circuits zijn prachtig vormgegeven, de wagens zien er gelikt uit en de crashes, sprongen en de gevolgen daarvan worden subliem in beeld gebracht. Een tien voor graphics heb ik geloof ik nooit eerder gegeven maar als je kijkt naar de plaatjes zul je het met me eens zijn dat DD2 op dit onderdeel de top is.

DIK IN ORDE

Ook het geluid is dik in orde. De rauwe motoren, de crashes en het commentaar laten weinig te wensen over. Qua originaliteit scoort een tweede deel van eenzelfde spel vaak aan de lage kant maar DD2 is zo anders dan z'n voorganger dat ook op dit punt een vet cijfer verdiend is.
De circuits zijn totaal vernieuwd, veel langer, mooier en afwisselender en de besturing van de wagens is nog beter dan in het origineel. Valt er dan niets aan te merken op DD2? Nou, zeker wel. Ik heb in de jaren dat ik voor de PU werk vele tientallen racegames getest, maar zelden heb ik races gereden die me zo frustreerden als bij dit spel.
Dit vraagt om een nadere uitleg, en die krijg je natuurlijk.

DRIE RACES

DD2 bestaat, net als z'n voorganger, uit drie soorten races: Stock Car, Wrecking Racing en Destruction Derby. Je start in de vierde divisie en de bedoeling is om zoveel punten te verzamelen dat je promoveert naar de derde, tweede en tot slot de eerste divisie en in die laatste moet je bovenaan zien te eindigen.
De Stock Car races beslaan vijf circuits en als je promoveert naar de tweede en later eerste divisie komen daar nog twee circuits bij. Degene die het eerste finished krijgt de meeste punten.
Bij Wrecking Racing race je over diezelfde vijf (later zes of zeven) circuits. De punten scoor je deze keer niet alleen door je eindpositie in de race maar vooral door het beuken van je tegenstanders. Hoe harder je die ramt, des te meer punten.
Destruction Derby vindt plaats in twee arena's (worden er vier na promoties) en hier gaat het er slechts om zoveel mogelijk andere auto's te mollen en zorgen dat je zelf zo lang mogelijk de dans ontspringt.

NIET LEUK MEER

Nu ik dit uitgelegd heb, kom ik terug op mijn frustraties. Bij praktisch alle racegames die ik heb gespeeld, kreeg ik na korte of langere tijd het spelletje in de vingers. De circuits zaten op het netvlies gebrand en de wagens hadden op een gegeven moment geen geheimen meer.
Bij DD2 is dat natuurlijk ook zo, alleen het maakt niet zo bar veel uit. Oké, het spel is sowieso rete-moeilijk maar zoals gezegd dat is een kwestie van trainen, maar bij DD2 kun je oefenen wat je wilt, de tegenstanders pakken je zo hard aan dat het niet leuk meer is. Alleen als je een race start vanuit een van de voorste posities en je bij de eerste bocht op kop ligt, kun je als je perfect rijdt (en dat is moeilijk maar niet onmogelijk) de wedstrijd winnen. Start je verder achterin (na promotie) dan kom je, of je het wilt of niet, standaard in een gigantische crash terecht met als bijna vast gevolg dat je als een van de laatste de race moet vervolgen. Als je daarbij bedenkt dat de overige wagens vrijwel niet zijn in te halen, begrijp je dat ik na de zeventigste onvrijwillige crash


Destruction Derby is de ultieme crash 'em up.


Daar gaan we weer...


...g je laatste, mag je er nog niet langs.




Geen tijd voor gokken.


Rechts had toch voorrang?

DESTRUCT

m'n tanden op de gamepad heb stukgebeten.

GELUK

Helaas was die 'eerste bocht crash' niet mijn enige bron van ergernis bij dit spel. Ook als je voorop ligt ben je niet veilig. Je kan je geen enkel foutje permitteren of je staat achterstevoren. Maar goed, dat is voor de ervaren racer slechts een uitdaging. Wat wel irritant is, en dat is me regelmatig overkomen, is dat soms ineens achter een bocht een achterblijver met panne staat. Ontwijken is niet mogelijk en hop, je knalt er bovenop, weg eerste plaats.
Gevolg van dit alles, is dat de geluksfactor in dit spel een wel erg grote rol speelt, en daar houd ik niet van. De beste moet winnen, punt uit.
Nog irritanter vond ik de Destruction Derby. Zoals gezegd vindt dit evenement plaats in een arena en is het rammen geblazen. Ook dit onderdeel heb ik vele keren gespeeld met telkens hetzelfde gevolg. Binnen vijftien seconden hadden allen negentien overige wagens me tot moes gebeukt en was het 'Race Over'. Echt, wat ik ook probeerde, het was steeds hetzelfde verhaal.
Voeg daar nog eens aan toe dat in Wrecking Racing het voor mij totaal onduidelijk was hoe ik de punten kreeg na het beuken van tegenstanders (bij dezelfde soort crash kreeg ik de ene keer tien, dan weer vijftig en soms geen punten) en er blijft wat mij betreft maar een conclusie over.
Destruction Derby 2 is de mooiste racegame die ik tot nu heb gespeeld maar volgens mij hebben de makers zich zo geconcentreerd op de graphics en andere prachtige extraatjes dat ze zijn vergeten dat het ook speelbaar moet zijn.

VOORBEHOUD

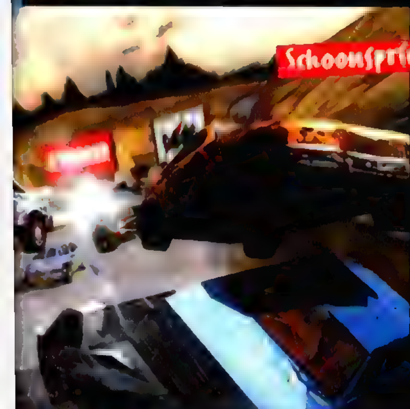
Dit alles schrijf ik onder één voorbehoud: de versie van DD2 die ik speelde was nog niet helemaal af en het zou kunnen dat in de definitieve game, die in de loop van januari verschijnt, de speelbaarheid is verbeterd. Mocht dat zo blijken te zijn (neem echter van mij aan dat het zelden gebeurt dat een game in het laatste stadium nog zo ingrijpend wordt gewijzigd) dan verdient DD2 een hoger cijfer en dan zul je dat ook in de PU te lezen krijgen. Tot dat moment zeg ik met spijt in m'n hart: Destruction Derby 2 sterft een beetje in schoonheid.


...e onderdelen spatten om je oren.


Graf afsnijden...


... en de gevolgen.


De onvermijdelijke 'eerste bocht' crash.


Schoonspringen.


Ja hoor, eindelijk op kop, [illegible] ik een achterblijver.


...ift de motor tenminste koel.



RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	9^{2}
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	5°



PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

8^{1}

De mooiste graphics ooit vertoond, top geluid, afwisselende circuits, wat wil een racer nog meer.... Volgens mij een game waar geluk geen rol speelt maar de beste wint.
ED

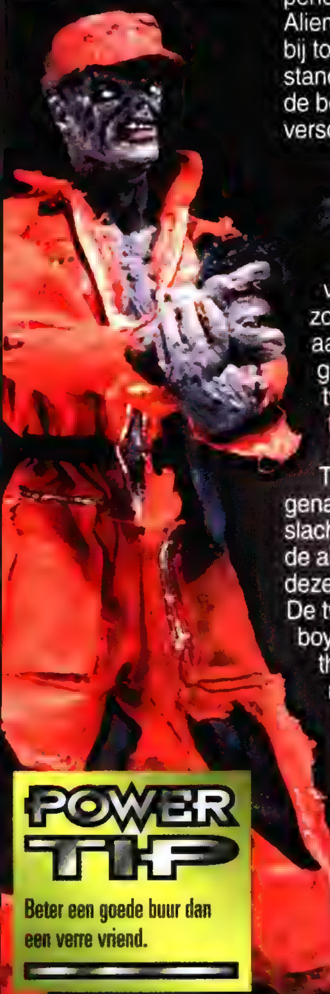
ON DERBY 2

ARE

Deze berespannende shoot'em up geniet al enige tijd grote populariteit in de arcade. Niet voor niks want de levels zitten vol angstaanjagende characters, keiharde actiesequences en geheime gangen en kamers. En nu is ie er dan voor de Saturn.

BUITENAARDSE VRIENDSCHAP

Dat wij niet de enige levende wezens in het heelal zijn, dat wist ik allang. Sterker nog een paar van mijn beste vrienden komen van een andere planeet. Aangezien ik een bijbaantje heb (De PU betaalt nou ook weer niet zó goed) als commandant van de Special Tactical Advanced Alien Response (S.T.A.A.R.) kom ik regelmatig in contact met buitenaardse levensvormen. Veelal zijn het vriendelijke en zeer sociale wezens die puur uit interesse en met de beste intenties onze planeet aandoen. Helaas staan niet alle aardbewoners even open voor intergalactisch contact. Dit is vooral te wijten aan het bizarre beeld dat Hollywood van de buitenaardse wezens schetst. Films als Independance Day en Aliens dragen niet echt bij tot een betere verstandhouding tussen de bewoners van de verschillende planeten. Veel van mijn kameraden ondervinden dan ook regelmatig discriminatie van de normaliter zo vredelievende aardbewoners. Zo geschiedde het dat twee van m'n buitenaardse maatjes, Kraze en Tique, op een regenachtige najaarsdag slachtoffer werden van de alien-haat die op deze planeet heerst. De twee space cowboys hadden hun thuishaven, de planeet Heizel, verlaten om weer eens een weekendje uit te gaan in Amsterdam. Op zaterdagmiddag arriveerden zij met hun Galaxy Stormer bij mijn boomhut in het Vondelpark. Na de amicale begroetingen was de tijd rijp om de bloemetjes buiten te zetten op de extreme wijze die de Heizelmannen tot de beruchtste zuiplappen van het heelal hadden gemaakt. Eénendertig uur en een veelvoud liters alcoholische nectar later nam het tweetal afscheid.



HOUSTON, WE HAVE A PROBLEM

Toen hun Stormer nog maar een stipje aan de lucht was, kroop ik in bed om mijn kater weg te slapen. En terwijl ik heerlijk lag te ronken stonden Tique en Kraze in de Arizona woestijn met een kapotte uitlaat.
Kraze was op zijn gemak het kleinnood aan het repareren toen hij plotsklaps in zijn lurven gegrepen werd door een klein leger van Amerikaanse commando's. Hij en Tique werden getransporteerd naar de naburige militaire basis, Area 51, alwaar ze als beesten werden opgesloten. Op deze legerbasis wordt geëxperimenteerd met chemische oorlogsvoering en de aanwezige wetenschappers lieten de kans dan ook niet aan hun neus voorbij gaan om de twee buitenaardse wezens te testen voor hun gruwelijke doeleinden.
De chemicaliën die de wetenschappers bij Kraze en Tique geïnjecteerd hadden, maakten anti-stoffen los. Mijn normaliter zeer vreedzame gabbers muteerden in moordlustige aliens. Binnen mum van tijd waren alle aanwezigen op de basis besmet met een mysterieus virus dat de drager doet veranderen in een bloeddorstige zombie.
Om deze chaos een halt toe te roepen en verder verspreiding van de infectie te voorkomen, werd het team van S.T.A.A.R. gealarmeerd. Ik was flink geschokt toen ik





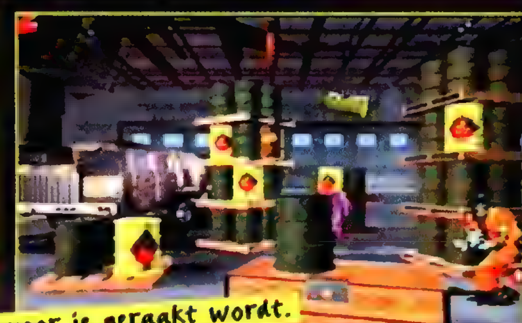
Bizar bonusveld.



Verrek, dat lijkt die Thriller-clip van Michael Jackson wel.



Kom op man, uit van hier!



Schiet de tonnen kapot voor je geraakt wordt.

POWER TIP

Beter een goede buur dan een verre vriend.

A 51





Het alien ruimteschip knal je niet zomaar neer.



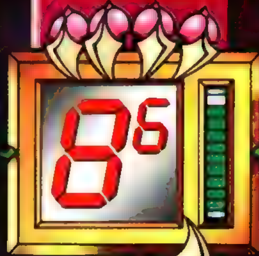
Er staat gespuis in de gang.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Spannend
- ▲ Wisselende viewpoints
- ▲ Veel bonussen
- ▼ Korte levensduur

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca.2350
Fabrikant:
Williams Entertainment
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Area 51 is een lekkere shoot'em up. Het nadeel van dit soort spelletjes is dat ze na een aantal keer spelen gaan vervelen. Je weet dan precies waar de zombies vandaan komen en je kan de zes levels eigenlijk met je ogen dicht verder spelen. Los daarvan is Area 51 een dijk van een spel dat ik iedereen kan aanraden.

KEES

hoorde dat twee buitenaardse wezens met het signalement van Kraze en Tique verantwoordelijke waren voor deze noodtoestand. Het zou toch niet...?
Eenmaal in Area 51 aangekomen werd ik met mijn neus op de keiharde feiten gedrukt. Mijn buitenaardse vrienden waren veranderd in moordlustige demonen die het voortbestaan van het menselijk ras in gevaar brachten.

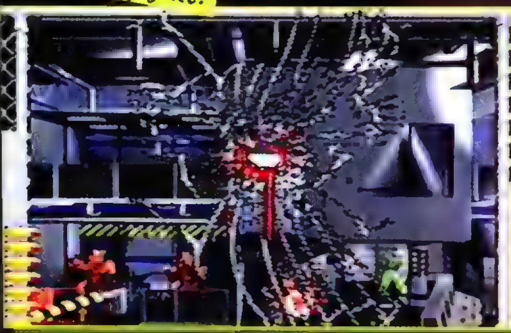
FRIENDS TO THE END

Hoewel ik wist dat Kraze en Tique het slachtoffer waren geworden van de krankzinnige militaire geleerden, had ik geen andere keus dan mijn plicht uit te oefenen en de aarde van haar ondergang te redden. Het viel me zwaar. Liever was ik in de Galaxy Stormer gestapt en naar een andere, minder oorlogszuchtige, planeet gevlucht. Maar helaas ik heb geen rijbewijs. Killen die hap dus.
Het feest begon al op het parkeerterrein. Van Kraze en Tique geen spoor maar het barstte er van de moordlustige zombies. Zonder al teveel collega's van het S.T.A.A.R. team te verwonden, baande ik mij een weg naar de opslagloods. Hier kon ik tussen de bedrijven door mijn munitievoorraad aanvullen en besloot ik mijn reis in een vrachtwagen voort te zetten.
Hoe meer terrein ik won hoe groter het aantal zombies werd. Dat betekende dat ik dichter bij de wortel van het probleem kwam. Vele kogels later belandde ik, samen met een klein groepje S.T.A.A.R. leden die deze ramp ook overleefd hadden, in de hangar alwaar Tique en Kraze's Galaxy Stormer zich bevond. Het tweetal viel ons onverschrokken aan en mijn pogingen om hen tot bezinning te brengen liepen op niks uit. Het was overduidelijk dat zij zichzelf niet meer waren.
En terwijl Kraze een van mijn team-genoten aan stukken scheurde, laadde ik mijn revolver om voor eens en altijd een einde te maken aan deze moordpartij. Met twee welgemikte schoten bracht ik mijn vrienden van de planeet Heizel om zeep. Nadat ik mijn teamgenoten in veiligheid had gebracht, keerde ik terug naar de hangar. De aanblik van de smeulende karkassen van mijn buitenaardse kameraden bezorgde mij een brok in mijn keel. Deze twee knakkers hadden immers niets gedaan om dit lot te verdienen. Hun enige 'fout' was dat ze anders waren en wij, aardbewoners, weten niet hoe we om moeten gaan met schepsels die er anders uitzien dan wij. We moesten ons schamen!

POWER TIP
Spelen zonder gun is wack.

POWER TIP
Wees niet te 'trigger happy'. Als je een collega neerschiet, kost je dat zelf ook een leven.

In my face!



Shoot first, ask questions later.

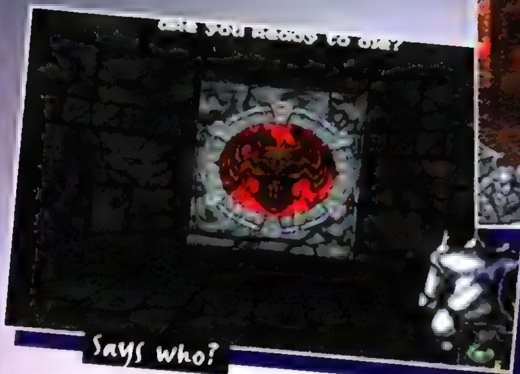




Een van de grote voordelen voor een PC-gamer is dat zij met nieuwe games vaak op de eerste rang zitten. Ook het fenomenale Hexen, de opvolger van Heretic, kon als eerste door PC-gamers gechekt worden. Maar er is goed nieuws voor console minnend Nederland: Hexen verandert nu ook de Saturn in een dodelijke 3D wapen...

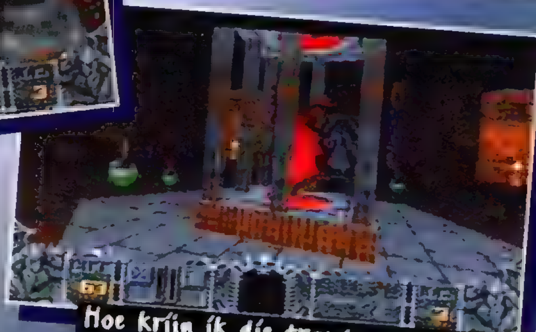

Glas in lood? Weg ermee!


Shit, een booby-trap!


Says who?


Oeps, vier tegen één.


Ik heb hier effe flink huisgehouden.


Hoe krijg ik die transporter unlocked?

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▲ Sound-FX
- ▼ De Hexen hype is al voorbij

SATURN
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca.2350?
Fabrikant: Ravensoft
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

8¹

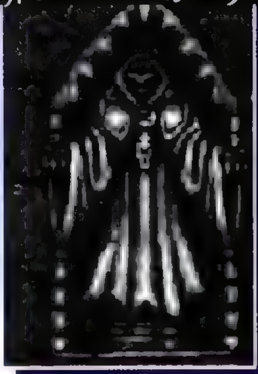
Schreeuw je tegen een willekeurig voorbij stuiterende gamer 'Hexen' en hij weet precies waar je het over hebt. Het is immers alweer een jaar gelden dat dit spel voor de PC op de markt verscheen. Een geweldig spel, vond iedereen, dat eindelijk ook voor de console gamers verkrijgbaar is.
THOMAS

STUKJE TAART

Je kunt je de vraag stellen of het zin heeft om zo'n grote titel als Hexen een jaar na introductie nog eens voor de Saturn op de markt te brengen. De nieuwigheid is eraf, Quake is de hype van dit moment en ongetwijfeld zullen er de komende maanden weer een hele serie verse en betere 3D-Blasts op de markt verschijnen. Maar goed, ook de Saturn bezitter wil natuurlijk eens een keer hapje nemen van die overmatig bloederige Hexen taart. En dat die taart van banketbakker Saturn net zo smaakt als die van de PC is natuurlijk niet zo verwonderlijk...

BLOED IN OVERVLOED

Het spel gaat over de planeet Hexen waar in een soort Middeleeuwse wereld met harde hand geregeerd wordt door dictator en warlord Korax en een stel gevaarlijke drakenruiters: de Serpent Riders. Niet iedereen is blij met deze despoot en zijn aanhang: Barat (een Warrior van het Legioen), Daedolon (een Magiër van het Arcanum) en Parias (een Dienaar van de Kerk) sluiten een verbond om Hexen te bevrijden van deze kwade macht. Anders dan in Doom hebben deze helden niet de beschikking over schrootbrakende shotguns en bloederige cirkelzagen. Nee, Hexen kenmerkt zich vooral door de man-to-man gevechten. Vooral Barat heeft een paar vuisten die de tegenstander met een aantal mokerslagen naar een andere wereld helpt. Maar daarnaast kunnen in de loop van het spel ook een paar geweldige magische wapens gescoord worden. Vooral Daedolon de Magiër heeft hier een handje van en de uitwerking is zelfs voor de PU te smerig voor woorden. Barat kan overigens ook zeer goed overweg met schedel-splijtende knotsen en armafrukkende hellebaarden. Wees dus maar niet bang dat er niet genoeg bloed vloeit...


Typisch Hexen-sfeertje.

SOEPEL

Veel ervaring met de PC-besturing van Hexen heb i eerlijk gezegd niet (PC's nemen in mijn digitale verzameling geen plaats in) maar ik kan je wel zeggen dat de besturing van de Saturn-versie niets te wensen overlaat. Met gemak beweeg je de karakters door de mysterieuze donkere wereld en met een paar soepele duim-ac ties hak je met gemak een stel tegenstander tot een bloederig hoopje stinkend vlees. Veel meer valt er over Hexen niet te verteller Elke zichzelf respecte rende gamer weet namelijk waar deze 3D Shooter Classic om draait, of je nu wel of geen PC hebt.

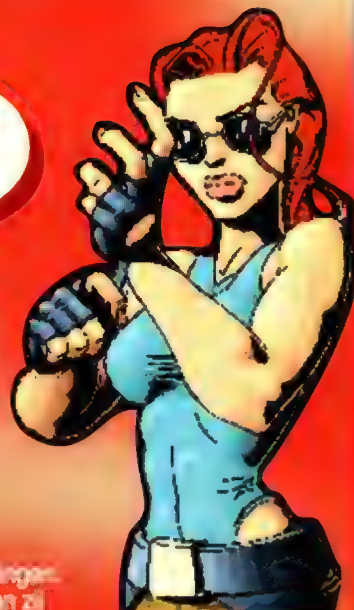
POWER TIP

Mep al die mooie glas-in-lood ramen tot gort en er lig-gen een paar verrassingen o je te wachten...

HEXEN

Tomb Raider


Hang on Lara!



Twee nummers geleden is de PlayStation versie van dit spel al gepreviewd door Skate. Nu is Tomb Raider uit voor de PC, en dat is in dit geval zeker nog een reviewtje waard.

LARA

Grafroofster annex avonturier Lara Croft zit net lekker in het Himalaya gebergte uit te rusten van het afmaken van de laatste Yeti als ze wordt benaderd door een obscuur bedrijf. Ze wordt gevraagd om de Scion te vinden, een of ander mythologisch object. Aangezien Lara alweer last heeft van de avonturkriebels bedenkt ze zich geen minuut. In no time zit Lara alweer in Peru en stapt het eerste level binnen. Meteen komt er een roedel wolven aan, en of ze nu op de lijst van bedreigde diersoorten staan of niet, Lara knalt de dieren tot en met de laatste af met haar pistool.

Om een lang verhaal kort te maken; Lara zoekt, schiet, vecht en springt vijftien (sub)levels lang om de Scion te vinden en zich uit moeilijke situaties te redden.

VERFIJND

Zoals je misschien hebt begrepen uit het bovenstaande, vind ik dat het verhaal niet zo bio is. Maar goed dat is dan ook het enige, de rest van het spel is te gek. Zoals je al in Skate's preview hebt kunnen lezen, speel je het spel vanuit de derde persoon, het is dus net of er steeds een camera-team achter Lara aan [illegible].

Wij kenden dit al van spellen als Alone in the Dark en Ecstatica, maar je kunt rustig stellen dat de gasten van Core Design deze manier hebben verfijnd. Verfijnd in die zin dat je niet meer zo schuin bovenop het speelveld kijkt als in de bovengenoemde spellen.

De graphics zijn strakker, de achtergronden zijn geweldig. Helaas net als in Alone in the Dark kun je ook in Tomb Raider af en toe niet goed zien waar je loopt en springt.

QUAKE-IG

Waar de makers van Tomb Raider ook op hebben gelet, is dat spellen als Duke Nukem 3D en Quake het behoorlijk goed op de markt doen. In gevechtssituaties heeft Tomb Raider dan ook wel wat weg van Quake.

Lara heeft trouwens behoorlijk wat te schieten. De manier waarop zij dat doet en hoe zij zich beweegt, is echter heel speciaal. Lara kan zo'n beetje alles. Ze kan rennen, lopen, zwemmen, gigantische sprongen maken, klimmen en springen. Dat springen kan zij alle kanten op, daardoor kun je aanvallers ook snel ontwijken. Een van de handigste features is dat Lara schietend heel mooi opzij kan rollen.


Welke kant moet ik nu weer op?


Shoot to kill.


Is dat niet wat koud in die korte broek?

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Mooie graphics
▲ Camerawerk
▼ Stom verhaal
▼ Af en toe niet te zien waar je loopt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60 Mzh, 8 Mb RAM, SVGA, 20 Mb vrije schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart
Fabrikant: Core Design
Distributeur: BASF Nederland
Tel:026-3717710

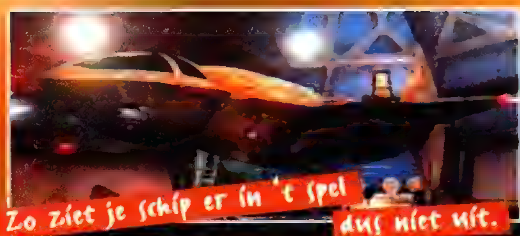
8⁵

Tomb Raider is een mooi spel wat betreft graphics en gameplay. Alleen had het verhaal wat sterker mogen zijn, maar je kunt niet alles hebben (helaas).
LAURA


Ze heeft haar motor rijbewijs en een zwemdiploma.

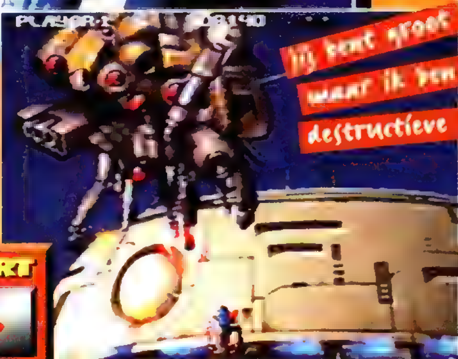

Ik kwam, ik zag en ik overwon.


Wat de fok is dit nu weer!


Zo ziet je schip er in 't spel dus niet uit.


De vonken slaan over maar het is geen liefde.


Samen met Ed kan ik 'm wel aan!


Jij bent groot maar ik ben in een destructieve bui.


In latere levels vlieg je van beneden naar boven.

X2

X2 is de zeshonderddrieenveertigste shoot'em up die ik voor mijn neus krijg. De meeste lijken als twee druppels water op elkaar. Maar, je kan nooit weten, misschien heeft X2 iets nieuws te bieden.

SPEKJES

Het lijkt wel of videogame-makers in een onderlinge strijd verwikkeld zijn. Niet dat ze zich de ziekte ploeteren om het wreedste spel op de markt te brengen, nee, die jongens hebben het allemaal veel te druk met het maken van spekgladde intro's!

Ik heb zo'n flauw vermoeden dat de mannen van Team17 het peloton leiden: X2 heeft absoluut de geilste (en langste) intro die ik ooit heb gezien. Helaas word ik er niet veel wijzer van, maar het spelen van een shoot'em up vergt gelukkig hooguit de intelligentie van een demente gnoe.

NIET OP DE KOFFIE

De intro laat een moderne kamer zien waarvan het interieur doet vermoeden dat onze held niet meer bij de IKEA hoeft te shoppen. Toch heeft 't wat huiselijks, getuige de ingelijste foto's van een brave hond en een keurig blond mokkeltje. Dan gaat de videofoon. Een dame prevelt met oprecht schokkende stem dat buitenaardse wezens de Aarde naderen. Pogingen tot communicatie hebben tot niets geleid en de ET's hebben door het vernietigen van vrijwel alle Aardse ruimteschepen subtiel laten doorschemeren dat ze niet op de koffie komen.

Niet geheel onverwacht blijkt onze held de beste piloot van de wereld te zijn en natuurlijk de laatste persoon die de mensheid kan redden. Oh ja, zijn naam is Commander Minor.

LINKS = LINKS

Maar het gaat natuurlijk om het spel. X2 is een shoot'em up volgens het boekje: ruimtescheepje, power-ups en vijandelijke obstakels.

Het enige verschil met andere knalspellen zijn de graphics, het feit dat je met twee spelers kunt spelen en de bediening. Die bediening is overigens prima: stuur naar links en het scheepje gaat naar links. Amazing!

Met knoppen kun je schieten, wapens selecteren, een superbom afschieten of de spreiding van je kogelregen instellen. In elk van de drie te selecteren ruimteschepen is dit hetzelfde. Het verschil zit 'm in de verhouding tussen kracht en snelheid: hoe meer kracht je schip heeft, hoe trager hij is, en omgekeerd.

ED'S DEAD

Hoewel je in je eentje al verzuipt in het vijandelijk geweld, is er in de twee-speler mode zero rust. Independence Day leek een Disneyfilm toen ik met Ed onze krachten bundelde tot het ultieme Dream Team.

Nou ja, voor even dan, want voordat de raketmotors warm waren gelopen zat Ed al naar Apeldoorn te bellen (gelukkig had hij zijn ruimtecruiser all-risk verzekerd). Vooral in het begin, als je nog geen powerups hebt kunnen scoren, is het bijna onmogelijk om vijandelijk schroot te ontwijken (een botsing resulteert in onmiddellijke onvrijwillige euthanasie).

Maar lukt het eenmaal om de eerste paar vlagen te overleven dan is het heerlijk saampjes vernietigen!

RAPPORT

GRAPHICS	7^0
GELUID	7^5
ORIGINALITEIT	5^0
SPEELBAARHEID	9^0

- ▲ Shit! Wat een intro!
- ▲ Twee spelers
- ▼ Heb ik eerder gezien
- ▼ Pre 32-bit graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Team17/Ocean
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

7^1

Behalve de moddervette intro is X2 grafisch gezien niet erg interessant. De achtergronden en de vijanden zien er prima uit, maar voor de PSX vallen de 2D beelden een beetje tegen. Echter, aan actie geen gebrek! X2 is daarom een prima shoot'em up maar lijkt teveel op tig andere games om als aanrader te betitelen.

BJØRN



De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue- of girorekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 06-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. POSTBANKBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK

HIGHWAY 2000

'Beat all the competition to get the girl. Feel your eyes bulge in their sockets as she shows you her appreciation'. Jullie begrijpen dat ome Ed deze game even moest checken.



De nachtraces zijn niet echt veel moeilijker.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Ziet er goed uit
- ▲ Stuurt lekker
- ▼ Te makkelijk
- ▼ Slechts vijf, sterk op elkaar lijkende, circuits

SATURN
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: JVC
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016

6³

De graphics en de besturing van de wagens is in orde maar verder is het allemaal wat magertjes en dat geldt ook voor het geluid. Zeker geen aanrader voor de ervaren racer.

ED

MET Z'N TWEEËN

Je kunt kiezen uit drie soorten races. In de Time Trial leer je de circuits wat beter kennen in een race tegen de klok en in de Battle Mode kun je een maatje uitdagen om het tegen je op te nemen. De derde optie is de Tournament Mode waarin je het opneemt tegen negen concurrenten. De bedoeling is om in ieder geval bij de top drie te eindigen want alleen dan krijg je toegang tot het volgende circuit.



In de Two player mode ontbreken helaas de overige racers.

BABES

Als je de doos van Highway 2000 bekijkt, vraag je je wellicht af of je hier te maken hebt met een race game of een digitale uitvoering van de nieuwe Playboy kalender. Laat ik je meteen maar uit de droom helpen, Highway 2000 is gewoon een racespelletje waarin je na een gewonnen wedstrijd een plaatje te zien krijgt van een babe in zwempak of bikini. De hoestekst heeft het over 'some of the most beautiful woman on the planet' maar als je het spel voor de mooie meiden aan wilt schaffen, kun je beter de Wehkamp catalogus scoren. Laten we het dus niet meer over die babes hebben maar gaan kijken of we hier te maken hebben met een lekkere racer.

Congratulations!

Volgens ome Ed de mooiste van het stel.

MAGER

Grafisch ziet het er allemaal goed uit. De circuits en de wagens zijn fraai vormgegeven (beter dan de babes overigens, maar daar zou ik het niet meer over hebben) maar veel keuze is er niet.

Er staan slechts drie wagens tot je beschik-king en ook het aantal circuits (vijf) is aan de magere kant, zeker als je bedenkt dat ze verdomd veel op elkaar lij-ken. Heb je ze alle vijf afgewerkt, dan krijg je ze in nacht-versie nog een keer voor je kieze maar echt moeilijker wordt het er niet door. En dan belanden we gelijk bij het grootste minpunt van Highway 2000; het is te makkelijk! Zeker de ervaren racer zal na een paa uurtjes spelen alle rondborstige chicks gecheckt hebben (shit, doe ik 't weer).

POWER TIP



Even op de b-knop drukken en je bolide slipt keurig de bocht door.

POWER TIP



De wagens sturen zeer scherp, benader de bochten van de buitenkant.

HANDIGHEIDJE

De handling van de drie bolides gaat over-gens zeer behoorlijk. De wagens sturen hee direct en luisteren goed naar je vingers. Sommige bochten zijn echter zo scherp dat het aanvankelijk onmo-gelijk lijkt om zonder d vangrail te raken het hoekie om te komen. De oplossing is om ne voor de bocht even op de 'b' te drukken. Je auto raakt dan in een gecontroleerde slip en zal helemaal uit zich-zelf en bijna op volle snelheid de bocht zon-der problemen door-scheuren. Op zich een aardige optie natuurlijk maar in een spel dat toch al niet al te moei-lijk is, hadden ze dit handigheidje beter achterwege kunnen laten.



Heftige strijd om de koppositie.

Niet bang zijn, de walvis spuugt je zo weer uit.

Heeft iedereen een kaartje?

Supersonic Racers is niet bedoeld voor gamers die zitten te wachten op een realistisch racespel als F1 of Ridge Racer, maar ben je fan van Micro Machines dan zul je aan dit spel veel lol beleven.

Chaos in de jungle.

Hé, ik was eerst.

VEEL WEDSTRIJDEN

Acht cartoon-achtige racers nemen het tegen elkaar op in tien werelden die onderverdeeld zijn in een aantal bizarre circuits. Supersonic Racers heeft niet alleen veel circuits te bieden maar ook een hele lading verschillende wedstrijden.
In **Grand Prix** werk je tien races af waarin je bij de beste drie moet eindigen. Kampioen word je als je de tiende en laatste race als winnaar weet af te sluiten.
In de **World Series** worden na elke wedstrijd punten uitgedeeld. Wie na tien races de meeste punten heeft, is winnaar.
Championship is een toernooi waarin het de bedoeling is van een van je concurrenten te winnen. De overige racers doen ook mee, maar alleen de wagen die gekleurd is moet je verslaan .
Knockout is een wedstrijd waarin steeds de laatste afvalt, zodat na negen races er nog twee over zijn.
In **One on One** neem je het een voor een op tegen de overige characters. De andere racers doen wel mee maar zijn niet belangrijk voor de uitslag.
Speed Trial is een solo race om je beste tijd te verbeteren en de circuits goed te leren kennen.

ORIGINEEL

Keus genoeg dus en dan heb ik het nog niet eens gehad over de zeven multi-player modes en de mogelijkheid om dit spel 'te linken' waardoor je met maximaal acht gamers tegelijk kunt spelen.
De tien werelden en de daarbij horende (korte) circuits zijn zeer origineel uitgewerkt. Zo kom je in de **Jungle** op een vlot terecht dat wordt getrokken door een krokodil en race je in het **Pirates** level met bootjes en word je door een kanon afgeschoten.
In **Space** heb je een raket als vervoermiddel, in **Deep Sea** word je uitgespuugd door een walvis en in **Zeppelins** drijf je over de wolken als een vliegende sigaar.

MOEILIJK

Supersonic Racers is geen makkelijk spelletje. De stadcircuits van **Metropolis** en de tracks van **Wild West** en **Persia** zijn goed te doen maar bijvoorbeeld in **Haunted House** en **North Pole**, waarin je in een soort kruising tussen een schaats en een bobslee over het parcours glijdt, is het alleen al een kunst om niet in de afgrond te pletter te vallen.
Voor het racen zelf maakt het niet veel uit welk character je kiest, het zijn vooral de circuits die bepalen hoe jouw vervoermiddel reageert. Op de stratencircuits sturen alle wagens lekker strak, net als de bootjes in het piratenlevel, maar op de Noordpool en boven de wolken is de besturing weer totaal anders.

ONOVERZICHTELIJK

Supersonic Racers is een zeer uitgebreide en originele game maar de graphics zijn het 16-bit niveau niet ontstegen en met name het 'camerawerk' in de multiplayer modes maakt het nog weleens moeilijk om goed overzicht te houden.
Al met al een heel leuk racespel maar soms erg moeilijk. Dat laatste kan ook aan mij liggen want met een spel als Micro Machines is het mij ook nooit gelukt om alle races te winnen.

Zweefrace.

Pontje komt zo.

Rakettenrace.

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	7²
ORIGINALITEIT	8⁴
SPEELBAARHEID	8⁰

+ Veel circuits
+ Vliegen, varen, glijden en rijden
+ Tot acht spelers mogelijk
- Matige graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: Supersonic
Distributeur: CD Contact Data
Tel.070-4773701

7⁵

Supersonic Racers is van dezelfde makers als Micro Machines 2 voor de MegaDrive en dat is goed te merken. Ik houd persoonlijk meer van wat realistischere racegames maar liefhebbers van dit genre zullen smullen van dit spel.
ED

Supersonic RACERS

Lichting 97 van Electronic ARTS

Fifa, Madden, NHL, NBA Live

Elk jaar overspoelt Electronic Arts de spelletjesmarkt weer met een golf verse sportgames. De oude versies worden ge-update, gestroomlijnd, soms zelfs helemaal opnieuw opgebouwd en voorzien van het bijpassende jaartal. Omdat we alweer een jaar verder zijn, ligt er dus ook weer een nieuwe lading spelletjes in de schappen. En tot ieders grote verbazing hebben ze de games dit jaar het achtervoegsel 97 gegeven!

MONOPOLIE

Jaren geleden, toen er nog niet zoveel goede spelletjes en goede spelletjesproducenten waren, maakte Electronic Arts de beste sportgames.
Voor de oude 16 bits systemen waren de spelletjes van E.A. Sports niet weg te denken uit de gemiddelde gamescollectie. Urenlang werd er NBA Live, NHL of NFL gespeeld, om van Fifa Soccer nog maar te zwijgen.
E.A. Sports veroverde een monopoliepositie, kocht de exclusieve rechten op van bijna elke sportorganisatie en regeerde de wereld van sportspelletjes. Tegenwoordig zijn er echter een heleboel verschillende gamesproducenten die in sneltreinvaart het ene prachtige spel na het andere uitbrengen. En als je dan kijkt naar de concurrentie, blijkt het voor de programmeurs van E.A. Sports moeilijk om stand te houden tegen de golf van andere sportgames.

GEVAARLIJK

Als een bedrijf zoals Electronic Arts steeds weer de oude versies van hun games blijven verbeteren, worden er eigenlijk alleen geringe veranderingen doorgevoerd. Kleine foutjes worden bijgewerkt, er wordt wat aan toegevoegd, maar het spel verandert niet structureel. Tegen hoeveel versies van Fifa Soccer hebben we al niet aangekeken, waarin eigenlijk alleen de namen van de spelers waren aangepast?

NBA Live 96 - PC.

Zo'n situatie is natuurlijk gevaarlijk, zeker omdat andere bedrijven die bezig zijn nieuwe games te produceren, juist wel gebruik maken van de allerlaatste ontwikkelingen.
En zo kan je naast elk sportspel van E.A. Sports games leggen van concurrenten, die het op punten dik van ze winnen. Kijk maar hoe Adidas Power Soccer de vloer aanveegt met Fifa, hoe NBA Live weggedribbeld is door Jam en hoe Sony Sports met NHL Face-off de macht over de ijsbaan heeft overgenomen.

TERUG NAAR DE TEKENTAFEL

E.A. Sports werd daar een beetje zenuwachtig van en stuurde haar programmeurs terug naar de ontwerpafdeling. Er zou een flinke restyling plaats moeten vinden van de bekende games.
De opdracht werd gegeven om met nieuwe ontwikkelingen zoals 'motion capturing', waarbij de bewegingen van echte sportlui model staan voor die van de digitale sporters, de oude games in een volledig nieuw jasje te steken.
Zo gezegd zo gedaan. En nu ligt er een hele berg gouden testschijfjes voor me klaar. Laten we eens kijken of de vernieuwde games van E.A. Sports het winnen van de keiharde concurrentie.
Op de volgende vijf pagina's achtereenvolgens aandacht voor de 1997 versies van Fifa Soccer, Madden, NBA Live en NHL.

ANDREAS



Fifa Soccer 96 - Saturn.

SHOTS FROM THE PAST



Fifa Soccer 94 - MegaDrive.



NHL 94 - Sega CD.



NBA Live 96 - SNES.



Toen ik eind vorig jaar Fifa Soccer 96 speelde op de MegaDrive was ik niet erg enthousiast. Ik gaf het spel een zes en raadde iedereen aan om Kickoff 3 te gaan spelen. Ook op de andere systemen leek Fifa niet zo goed te presteren en het eens zo grote spel raakte een beetje in het slop. Sterft Fifa Soccer een stille dood?

Van nummer 4 moet je geen schouderduw krijgen.

Goaaaaal!

De replay-camera rijdt mee langs de zijlijn.

Uit de weg met jou!

Zijn schoenen zijn van de Duitse Wehrmacht geweest.

De aftrap is altijd een emotioneel moment.

FIFA Soccer

ACHTERHAALD

De armada van sportgames werd jarenlang aangevoerd door E.A. Sports' vlaggeschip; het roemruchtige Fifa Soccer, moeder aller voetbalgames.
Al die jaren dacht Electronic Arts niets aan het simpele, maar prima spel te hoeven veranderen behalve de lijst met spelers. Helaas hebben ze hierbij de concurrentie onderschat.
Veel betere voetbalgames zagen het licht en begonnen Fifa Soccer te verdringen. De graphics, de gameplay, eigenlijk het hele spel, raakte zwaar achterhaald en leek aan een rigoureuze herprogrammering toe. E.A. Sports stuurde haar troetelbeertje daarom snel terug naar de ontwerpafdeling.

OP DE KOFFIE

Daar werd het spel volledig opnieuw opgebouwd, met gebruikmaking van de allernieuwste technieken op het gebied van 3D-animatie.
Een hele stoet voetballers werd op de koffie uitgenodigd en onderworpen aan een uitgebreide 'motion capture'-sessie. Dit klinkt nogal zweverig en ruikt naar wierook en ingestraald water, maar is in werkelijkheid een revolutionaire manier om menselijke bewegingen om te zetten naar computermodellen.
Op strategische plekken op het lichaam van de voetballer worden kleine balletjes geplakt, die gevoelig zijn voor blacklight (die discolampen, die je eraan herinneren head & shoulders te kopen). Als je dan zo'n voetballer filmt terwijl hij beweegt, kan de computer, die de bewegingen van de balletjes registreert, een digitaal model van de sportman bouwen. Op deze manier kan je dus poppetjes maken die hetzelfde bewegen als een mens van vlees en bloed.

PROMOTIE

Ook voor de promotie werd flink in de buidel getast. Terwijl zich een flinke stapel videobanden vol demo's en promotiefilms op mijn T.V. ophoopte (wachtend op de aanschaf van een videorecorder), liep de hoofdredacteur van de Power Unlimited in een stoere polo met Fifa 97 opdruk rond.
En toen ik ook nog eens een paar honderd advertenties in de verschillende bladen zag staan, hield ik de spanning niet langer vol. Ik wandelde met mijn videobanden naar mijn kantoor en werd daar bijna visueel verkracht door de agressieve reclamefilms van E.A. Met veel poeha en gebral kondigde het bedrijf een ommel[...] in de gameswerel[...] aan. Honderden v[...] ballers passeerde[...] revue in een wilde[...] show vol spettere[...] beelden en Fifa 97 werd gepresentee[...] als een geschenk [...] God.

NIET SPEC[TACULAIR]

Je kan je wel voor[...] len dat ik brandde [...] nieuwsgierigheid t[...] de eerste bèta ver[...]





van Fifa 97 op mijn bureau belandde. Meteen verdween het schijfje in de PlayStation van PU's testhok en kon de wedstrijd beginnen. Inderdaad zijn de graphics er enorm op vooruit gegaan vergeleken met de vorige versies, maar de gameplay is niet spectaculair veranderd. Je kijkt nog steeds van de zijkant op het veld en de bediening is vrijwel identiek aan de Fifa-voorgangers.

Leuke extra's zoals de predator kick uit Adidas Power Soccer zijn hier echt ver te zoeken. Enige echt interessante verbetering vond ik de mogelijkheid om indoor te spelen. Lekker zaalvoetballen met Ajax! Vreemd genoeg nog wel tegen het Nederlands elftal, want het is mogelijk om met nationale clubs tegen internationale teams te spelen. En dan wil het nog weleens dat Overmars wordt getackeld door Overmars of dat Ronald de Boer balverlies lijdt aan niemand minder dan zichzelf. Een vreemde zaak.

KNULLIG

De opnieuw opgebouwde, gemotion-capturede, voetballertjes van Fifa 97 zien er - en het spijt me om dit te moeten zeggen - eigenlijk een beetje knullig uit. Hoe zeer ze ook zijn gestyled naar de lichamen van echte spelers, ze lijken zeker niet realistisch.

Tel daarbij het grootste probleem op, de wat stroeve bediening, en de uitkomst van alle inspanningen is teleurstellend.

Veel games zijn namelijk steeds lekkerder te bedienen. Je drukt zachtjes op een knop en binnen een fractie van een seconde is je move uitgevoerd. Bij Fifa Soccer, trouwens bij de andere E.A. Sport games vaak ook, krijg je het gevoel alsof de ingedrukte commando's niet onmiddellijk verwerkt worden. Vroeger wisten we niet beter, maar nu zijn we het bij goede games toch anders gewend!

INSTALLATIE

Een ander klein probleempje had ik met de PC-versie. Aangezien de Light- en de Recommended-versie het op de bèta versie nog niet deden, kon ik slechts kiezen voor de full installation. De pentium 130 bleef wel een half uur doorronken, tot de volle versie van Fifa 97 naar mijn harde schijf was gekopieerd. Restte mij niets anders dan in de tussentijd lekker op de bank een potje Adidas Power Soccer te spelen. Toen het spel dan eindelijk geïnstalleerd was, bleken de 130 Megahertzen en de 32 Mb's aan werkgeheugen eigenlijk nauwelijks voldoende om een perfect vloeiend beeld voor te schotelen. Na flink wat gesleutel aan de instellingen lukte het me uiteindelijk wel om een zuiver beeld te krijgen, wat ook wel mocht met 4 Mb aan videogeheugen aan boord.

OVERSCHADUWD

Al met al is het E.A. Sports niet gelukt om een echt spectaculair spel neer te zetten. En eigenlijk geldt dit voor bijna alle games van deze eens zo spraakmakende producent. De games kunnen zich gewoon niet meer meten met de absolute top van de nieuwe generatie sportspelletjes. Zo heeft E.A. Sports een hele leuke verzameling games, maar helaas wordt (op Madden 97 na) elk spel weer overschaduwd door een concurrent.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5
GELUID 8,0
ORIGINALITEIT 5,0
SPEELBAARHEID 6,0

- Alle teams
- Alle spelers
- Ongelofelijk lange installatie
- Hoge systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Minimaal: Pentium 75 (liever 100), 8 Mb RAM (liever 16) Double speed CD-ROM speler, 32 bit win95 driver.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995



RAPPORT

GRAPHICS 8,0
GELUID 8,0
ORIGINALITEIT 5,0
SPEELBAARHEID 6,0

- Alle teams
- Alle spelers
- Gameplay niet verbeterd
- Verouderd spel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995



Helaas is er van deze poging van Electronic Arts om weer in de hogere regionen der sportgames terug te keren, niet zoveel terechtgekomen als we hadden gehoopt. Fifa 97 is een hele aardige voetbalgame maar niet meer dan dat. Een basisplaats in de opstelling heeft 't wat mij betreft verloren.
ANDREAS

EA SPORTS



Madden 97

Ik herinner me de verwarring nog goed toen ik een half jaartje terug NFL Gameday te testen kreeg. Moest ik in één weekje een volledige Amerikaanse opvoeding inhalen. Ik snapte er niks meer van. Nickel, Bash, Full Dog? HELP!

FOOT OF VOET?

Football (Engels voor voetbal) is een sport waarbij je een bal moet overgooien en hard over een veld moet rennen. In tegenstelling tot het Europese voetbal (soccer), waarbij de bal ook daadwerkelijk met de voeten wordt geschoten, worden de voeten in de Amerikaanse variant alleen gebruikt om de tegenstander in de edele delen te trappen of om een field goal te scoren. De handen doen het echte werk. Ze werpen ballen en vangen ze weer op, ze duwen in de weg staande tegenstanders opzij en breken hun neusbeen, ze steken vingers in vijandelijke ogen en beuken je ingewanden tot brij. Het is een keiharde sport voor keiharde mannen. Het scheelt natuurlijk als je de lichaamsbouw hebt van een gorilla en de kracht van een middelgrote vrachtwagen. Maar we moeten ons door deze uiterlijke schijn niet laten bedriegen!
Football is niet slechts een spel voor lompe houwdegens, er moet ook flink bij nagedacht worden! Het wordt namelijk gespeeld volgens zo'n gigantische hoeveelheid regels, tactieken en formaties, dat er voor een leek als ik al snel geen enkel touw meer aan vast te knopen is.

FOOTBALL GOEROE

De man, die elke regel, elke vakterm en elke spelsituatie kent als zijn eigen vestzakje is de legendarische Amerikaanse sportverslaggever John Madden. Het is dus ook niet verwonderlijk dat Electronic Arts deze goeroe heeft gevraagd zijn naam en stem te len[…] aan hun Footballspe[…] Zijn jarenlange kenn[…] gecombineerd met d[…] uitkomst van een gro[…] enquête op het internet, zorgden voor ee[…] hele hoop positieve veranderingen in de[…] '97 versie.
De grafische uitwerking van Madden 97 [...] echt super. Het spel ziet er zowel op de PlayStation als op d[…] PC prachtig uit en d[…] ingesproken comme[…]taren van Meneer Madden toveren je huiskamer om in ee[…] heus footballstadio[…]

SAFETY SPY'S

Omdat ik over de ga[…]meplay niet zo verschrikkelijk veel zou kunnen vertellen, he[…] ik een paar Amerikaanse vrienden gevraagd om een blik o[…] het spel te werpen. Van hun uitleg snapt[…] ik geen snars, maar aan hun opgewonde[…] gezichten en fanatie[…] geschreeuw en gespring af te lezen vo[…]den ze Madden 97 d[…] beste footballgame a[…]ler tijden.
Tot diep in de nacht bestookten ze elkaa[…] met fake points, Sla[…] en Safety Spy's. Ik za[…] stilletjes in een hoek[…] en nam nog maar ee[…] lekkere hotdog.


Die 'bal' moet hier ergens onder liggen.



Oké jongens, wie heeft mijn contactlens gezien?


Zakdoekje leggen.



Field goa[…]

Hé yo! Wat moeten jullie van me?

RAPPORT (PC CD-ROM)

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	7^0
SPEELBAARHEID	7^5

- Iets minder lekker speelbaar dan PSX-versie
- Ik snap American Football niet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75. 8Mb Ram, 25 Mb schijfruimte, Quad speed CD-ROM, Dos 6.0, Win95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

7^9

RAPPORT (PLAYSTATION)

GRAPHICS	8^3
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	7^0
SPEELBAARHEID	8^0

- Feest voor footballfans
- Ik dig American Football nog steeds niet

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

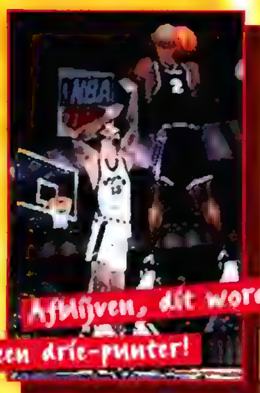
8^0

Madden 97 is waarschijnlijk het beste footballspel tot nu toe. Grafisch zijn allebei de versies subliem, maar de PlayStation versie speelt iets lekkerder weg dan zijn PC-broertje. Football is nog steeds niet mijn sport, maar Madden 97 krijgt nog wel een tweede kans. Wie weet, verander ik ooit nog wel in een echte American kid! ANDREAS



NBA Live 97

EA SPORTS


Afwijven, dit wordt een drie-punter!


Spelers hebben een ronde schaduw.


Het wordt druk daar.


Netjes in het netje.



Wie is er beter?


Je kan altijd nog op je tegenstander gaan zitten.


Mooie graphics toch?

In december '95 stond er een dodelijke recensie in de PU over de MegaDrive versie van NBA Live 96. Ik gaf het spel een onvoldoende en herinner me nog goed met hoeveel afschuw ik het gespeeld heb. Sindsdien heb ik me altijd ver gehouden van basketbalprodukten van E.A. Sports en heb ik mijn vingers laten smullen van de 32 bit versies van NBA Jam. Gaat de gerestylede versie van NBA Live daar eindelijk verandering in brengen?

LET'S JAM!

De intro van NBA Live 97 ziet er in ieder geval smakelijk uit. Ondersteund door een soundtrack in dolby surround sound (dat betekent dat mensen die hun kamer hebben volgebouwd met boxen het gevoel hebben dat ze in de bioscoop zitten), flitst er een filmpje vol wrede basketballers langs je netvlies, dat zo snel is gemonteerd dat de technici van MTV Sports er nog jaloers op zouden zijn. Na het bekende keuzemenu - 28 teams, 300 spelers! - begint dan het echte spel. Onmiddellijk valt op hoe lekker het nieuwe grafische jasje van NBA Live er uitziet. De mannetjes zijn veel beter geanimeerd dan in de voorgaande versies, vooral hun spiegeling in de vers opgepoetste houten parketvloer zorgen voor een realistisch gevoel.
De gameplay is vrijwel hetzelfde gebleven: Je kan passen, schieten, de bal afpakken etc. maar toch voelt het niet zo echt aan als bij NBA Jam.

STROEF

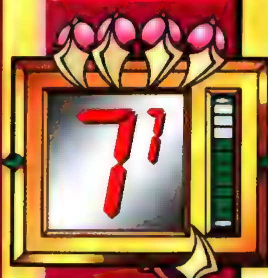
Op een of andere manier is het spel veel langzamer dan de versies van sommige andere producenten. Het lijkt of de controls iets te traag reageren en of de bediening een beetje stroef gaat.
De ontwerpers en programmeurs hebben absoluut hun best gedaan, maar het gewenste resultaat jammer genoeg niet bereikt. Wat het geluid betreft doet het spel ook nogal magertjes aan. Ik mis een overdreven gillende commentaarstem die je van de ene monsterslamdunk naar de andere schreeuwt. In plaats daarvan is er het hoofdpijn geluid van het eindeloze gepiep en geknars van de oversized basketbalschoenen op het verse parket.
Dit spel legt het helaas af tegen de top van de concurrentie, want hoewel E.A. Sports heeft geprobeerd het spel zo realistisch mogelijk te maken, lijkt de door hen toegepaste technologie er nog niet helemaal klaar voor.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ 300 verschillende spelers
- ▲ Verbeterde graphics
- ▼ Onprettige bediening
- ▼ Trage reactietijd

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995



De 'gemotioncapturede' basketballers, lijken niet op echte mensen, en hoeveel motionblending, rendering en animatie er ook heeft plaatsgevonden, het is nog geen Sport 7. Misschien hadden ze beter hun energie kunnen steken in het verbeteren van de gameplay en de bediening.
ANDREAS



preview

Ooit was Electronic Arts met NHL de absolute alleenheerser op het gebied van ijshockeygames. Met de opkomst van de 32 bit systemen werd het echter angstvallig stil op de E.A.-schaatsbaan en stapten we over op NHL FaceOff van de grote concurrent Sony Sports. Is dan nu het moment aangebroken dat E.A. de troon weer gaat overnemen?

NHL 97



Recht op het doel a



Nu moeten jullie eens goed naar me luisteren!



Oh, zat daar je neus?

Schitterende actie, alleen de puck vergeten.



Kan jij die bevroren bami-schijf nog zien?

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Hockey is bruut
- ▲ Oude NHL in nieuw jasje
- ▼ Houterige gameplay
- ▼ Soms onduidelijke graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75, 8Mb Ram, 25 Mb vrije schijfruimte, Quad speed CD-speler, Dos 6.0, Win95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

75

NHL 97 is een enorme sprong vooruit gegaan, vergeleken bij de oude versies. Maar of het Electronic Arts lukt om Sony Sports van de troon te stoten valt nog maar te bezien. En zelfs als dat lukt, staat FaceOff '97 ook alweer voor de deur. Een moeilijke strijd!
ANDREAS

MEMORIES...

Het is weer koud buiten en dan denk je vanzelf weer terug aan vroeger, toen je met kleumende vingertjes aan je Friese Doorlopers pulkte die je van je ouders aan moest. En het heerlijke gevoel als je dan - jaren later - eindelijk je eerste paar echte schaatsen aandeed. En hoe je die oudere gasten, die met hun Bauers zo hard konden remmen dat alle meisjes onder het schaafijs zaten, stiekem de dood in wenste.
Of het prachtige moment toen Electronic Arts voor het eerst uitkwam met een hockeyspel. En de gelukzalige uurtjes die achter de MegaDrive werden doorgebracht tijdens het spelen van die laue games, opgebouwd uit een handjevol trage pixels, die onhandig achter een bijna onzichtbare puck aanscheurden.

MOORD & DOODSLAG

Ik weet nog goed dat ik voor het eerst een PlayStation hockeyspel speelde. Het was in mei vorig jaar, toen ik het meesterlijke NHL Faceoff bekroonde met een 8.9. Een beestachtig wrede game met perfecte gameplay en bloedstollende actie. Met mijn vingers vastgeklemd aan de PSX-gamepad liet ik mijn moorddadige hockeyhelden zich een weg door het vijandige team banen. Bewapend met hun dodelijke hockeysticks sloegen ze zich een weg naar het doel van de tegenstander, slechts een spoor achterlatend van uitgeslagen tanden, dampend bloed en met de schaats afgesneden ledematen.

EINDELIJK!

Ik was dan ook helemaal in mijn sas om te horen dat Electronic Arts eindelijk een 32 bit versie van hun roemruchtige NHL in elkaar hadden geknutseld. Met supergeile graphics, ontwikkeld met hun nieuwe motion-blending-techniek, die een nog soepeler beeld zou moeten opleveren dan ooit tevoren.
Om eerlijk te zijn was ik dan ook een beetje teleurgesteld, dat Electronic Arts mij geen testversie had opgestuurd van NHL 97 voor de PlayStation en dat ik het moest doen met de PC versie. Maar niet getreurd en snel geïnstalleerd.

600 NHL'ERS

En inderdaad moet ik toegeven dat de graphics van NHL 97 heel erg mooi zijn. En dat het menu heel goed te gebruiken is en dat je wel 600 NHL'ers kan kiezen en ook dat het geluid perfect is.
Toch - en nu ga ik weer alle PC'ers tegen me in het harnas jagen - draait het niet zo lekker, voelt het niet zo goed en ziet het er niet zo aantrekkelijk uit als NHL FaceOff op de PlayStation.
Ik weet dus nog niet hoe NHL 97 er voor dit systeem uit zal zien, maar tot dan blijf ik lekker hockey spelen op de ijsbaan van Sony Sports.



Ratburger hachee.

Dat lijkt Donkey wel daar op de trap.

Ik blijf koelbloedig.

Schokgolven doen hun werk.

Deze droid heeft een vlijmscherp zaagblad op zich gemonteerd.

Kop op hè.

Ook op de planeet 10 is het niet pluis.

Scheisse, gemist!

DISRUPTOR

In een tijdsbestek van twee jaar hebben we hier op de redactie een krat vol Doom-varianten binnengekregen. Vaak waren het niet meer dan slappe aftreksels. Is Disruptor ook zo'n zielig jatwerkje?

GOED EN KWAAD

Aan het verhaal wil ik niet te veel woorden vuil maken. Disruptor (overigens exclusief voor de PlayStation gemaakt) speelt zich af in de nabije toekomst, waarin de mensheid wat plekjes heeft weten te bemachtigen in de ruimte. Als rookie binnen het elitekorps van de 'Lightstormers' word je in staat geacht om het Verenigd Aardse domein te beschermen tegen de meest waanzinnige schepsels die je maar kunt bedenken. Gaandeweg zul je merken dat er vele vreemde dingen aan de hand zijn. Hoe verder je komt, hoe meer je je zult verbazen over de ontwikkelingen om je heen. Red de mensheid en zorg dat je het goede van het kwade kunt blijven onderscheiden. Dat is waarschijnlijk nog het moeilijkste van deze game.

PSIONICS

Al snel vallen me de verschillen op tussen Disruptor en de andere games van dit kaliber. Ik ben niet al te technisch ingesteld, maar ik merk wel dat de engine er voor zorgt dat de graphics vrij duidelijk blijven wanneer je ergens dichtbij komt. Daarnaast wordt het spelgedeelte afgewisseld door de live action video sequences, die het geheel toch wel wat extra's meegeven.

Het spelconcept is verder zo goed als hetzelfde als bij de meeste Doom-klonen. Echter, deze game steunt op meer dan leuke wapens en medikits alleen. Wat Disruptor namelijk anders maakt is het belangrijkste wapen dat toegepast kan worden: een minuscuul apparaatje dat chirurgen in je brein hebben geplant. Je beschikt hierdoor over zogenaamde 'Psionics', krachten waarmee je niet alleen jezelf kunt beschermen of genezen, maar waarmee je ook grotere oppervlakten en zwaardere tegenstanders kunt vernietigen. Een handige bijkomstigheid, is het niet?

PLUSJES EN MINNETJES

Je begint de game met een 18mm pistool en al snel zul je in het bezit komen van de meer geavanceerde wapens, zoals een AM (Anti Materie) Blaster, een Lock-On Cannon en een Phase Repeater. Allemaal hebben ze zo hun plusjes en minnetjes en al strijdend tegen mutanten en terroristen zul je merken welk wapen het meest geschikt is voor elk type dat je loopt te buggen.
De dertien levels die je moet doorlopen zijn zéér gevarieërd en de uiteenlopende soorten tegenstanders laten je nauwelijks met rust. Op verschillende planeten zul je je een weg moeten banen door [illegible] laboratoria, [illegible] [illegible] en chemische fabrieken.
Al met al [illegible] dat Disruptor [illegible] [illegible]

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁶
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁸

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Het Doom-syndroom

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Philips
Tel.06-8406



Als ik Disruptor naast vele andere soortgelijke games zet, moet ik zeggen dat 'ie het gros zal weten te verslaan. Heerlijk spelletje.
SKATE

Robo

Wij PU-redacteuren hebben het niet makkelijk, want we moeten elk spel een cijfer geven voor originaliteit. En dat is soms een probleem want welke games zijn er nou nog origineel te noemen? Kan je MK Trilogy origineler noemen dan MK 1, 2 en 3? En wat maakt een voetbal/basketbalspel origineel? Het is maar af en toe dat er een spelletje verschijnt dat in mijn ogen daadwerkelijk een top originaliteitscijfer verdient. Robotron X bijvoorbeeld!


Dat mannetje in het midden ben jij.


De anderen hebben 't op jou gemunt.


Het is geen gezellig wandelingetje door het park.

UIT DE AS HERREZEN

Als ik zeg dat Robotron X een spel is dat is bedacht door een geniaal persoon, die de Nobelprijs voor originaliteit verdient, dan overdrijf ik natuurlijk.
De oplettende gamer, en vooral de oudere, zal bij het horen van de naam Robotron flashbacks krijgen van oude kasten, monochrome beeldschermen en angstaanjagend slechte graphics. Het spel stond vele jaren geleden te schitteren in de eerste generatie arcades en stierf een onverdiende stille dood. En terwijl vele andere games uit de goeie oude tijd ge-re-released werden, of terechtkwamen op verzamel-CD's voor de moderne systemen, leek het of de spelende wereld het bestaan van Robotron uit haar geheugen had gewist.
Tot er op een goede dag iemand op het glorieuze idee kwam Robotron uit de as te doen herrijzen. En wel in een herziene, ge-upgrade superversie, die elke gamer aan de beeldbuis zou moeten ketenen.

06-11

En zo gezegd, zo gedaan: men ging aan de slag en produceerde een eerste bèta-versietje, die zijn weg vond naar het testhok van de PU. Dit was ongeveer een half jaar geleden en de game leek nog helemaal nergens op. Het was zwart/wit, er was geen geluid bij en de snelheid klopte ook van geen kant.
Toch was ik na korte tijd spelen al zo verknocht aan het spel dat ik, tot grote ergernis van de hoofd- en eindredactie, niet meer het testhok uit te slaan was. Nadat de securityguards van de uitgeverij me het gebouw uit gemept hadden en ik enigszins tot rust was gekomen, was het wachten op een betere versie.
En na een paar maanden werd mijn geduld beloond: er was een nieuw schijfje gearriveerd! Ik racete als een waanzinnige naar het Power Unlimited hoofdkwartier en nam plaats achter de knoppen van de PlayStation. Terwijl hoofd- en eindredactie angstig onder hun bureaus doken en in paniek 06-11 draaiden om een peloton ME'ers te bestellen, dook ik af in de hypnotiserende diepte van Robotron X.

OEFENEN

De setup van Robotron X is in principe heel simpel. De bijna oneindige hoeveelheid levels bestaan steeds uit een vierkant grid, waar je je mannetje in vier windrichtingen overheen kan laten lopen.
Naast lopen kan je ook nog eens schieten maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan. De bediening van de gun is anders dan je gewend bent en vergt een beetje oefening. Voor het schieten gebruik je namelijk alle vier de knoppen van je PlayStation-joypad, afhankelijk van de richting die je op wilt schieten. Je kan dus bijvoorbeeld omhoog lopen of naar rechts, terwijl je schuin naar linksonder schiet. Een erg handig systeem als je het eenmaal onder de knie hebt.

ZWAAR ZUUR

Doel van het spel is het overleven van elk level, terwijl je zoveel mogelijk hostages moet bevrijden. Dit zijn gegijzelde mannetjes en vrouwtjes, die op de levels gevangen worden gehouden. Je bevrijdt ze door eroverheen te lopen en hopla... extra punten! Klinkt simpel toch? Zou het ook zijn, ware het niet dat je te maken krijgt met een astronomisch aantal vijanden, die de werelden tot een waar slagveld maken.
Je leven wordt namelijk zwaar zuur gemaakt door een bijna onuitputtelijke familie van robots, in de meest uiteenlopende kleuren en maten. En terwijl ze het allemaal op jou hebben gemunt, kan je ze niet allemaal afknallen.
In de beginlevels merk je al snel op, dat de groene robots immuun zijn voor jouw geweervuur. Rest alleen nog snelheid en souplesse om de groene monsters te ontwijken voor dat ze je in hun klauwen hebben genomen.

ROSTELLI

Ik zou liegen als ik nu bewerenn dat het spel grafisch hoogstaand is maar de ontwerpers hebben er juist voor gekozen om het zwaartepunt te leggen op snelheid en gameplay. Het deel van het geheugen dat bij andere spelletjes wordt opgeslokt door pixels en polygonen is hier dus speciaal voor vrijgehouden. Waarbij ik zeker niet wil beweren dat Robotron X er niet prachtig uitziet.
En juist door de simpelheid van de graphics kunnen de levels gevuld worden met honderden robots, zonder dat het verloop van de game trager wordt.
De combinatie van de keiharde techno-soundtrack en de kleurenveranderingen geven je meer het gevoel dat je samen met Rasti Rostelli naar een Hellraiser feest bent gegaan, dan dat je mak achter je beeldbuis zit

tronX



Het is ook geen schaakbord...



... maar een slagveld!



Bevrijd de mensen en slacht de robots.



En als ze te dichtbij komen...



... schiet je ze gewoon tot schroot!



Vreemde gasten hier.

te spelen.
Ken je Endorfun nog? Het PC-spel dat prettige positieve energie uitstraalt naar je onderbewustzijn. Robotron X heeft lak aan prettige energie: je onderbewustzijn krijgt een welverdiende trap onder zijn uitgezakte reet! En volledig gehypnotiseerd zit je met een hartslag van 200 bpm achter de knoppen van Sony's toverkastje.

VERSLAAFD

Acht bewakers, drie wijkagenten, zes paramedics en de brandweer waren nodig om me aan het eind van de dag van de monitor weg te sleuren, me in bedwang te houden en in een dwangbuis het testhok van de Power Unlimited uit te werken.
Totaal overstuur ben ik toen maar een weekje op vakantie gegaan om [illegible] rust te laten komen. Het gaat al stukken beter, maar verslaafd aan Robotron X ben ik nog steeds. Nog één laatste potje dan?

RAPPORT

GRAPHICS 8⁵

GELUID 9⁰

ORIGINALITEIT 9⁵

SPEELBAARHEID 9⁵

▲ Snel

▲ Moeilijk

▲ Verslavend

▼ Slecht voor je hart

PLAYSTATION
Prijs: ƒ134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

9¹

Robotron X is een spectaculair spel dat zeker niet geschikt is voor mensen met een zwak hart. De gameplay is verschrikkelijk snel en het geluid en beeld brengen je in een diepe trance. Alleen voor hardcore gamers met stalen zenuwen!

ANDREAS

FORT BOYARD De Legende

Na het succes van Fort Boyard 'De Uitdaging', was het niet meer dan logisch dat er een vervolg op kwam. Gelukkig is 'De Legende' niet meer van hetzelfde, dus geen actie/puzzelspel, maar een heuse adventure.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{5}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	7^{5}

▲ [illegible]

▲ [illegible]

▲ [illegible]

▼ Weinig informatie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX2/66, 8 Mb Ram, Double speed CD-ROM, SVGA, 3 Mb vrije schijfruimte, geluidskaart, muis, Dos 5.0 of Windows 95.
Fabrikant: R & P Electronic Media
Distributeur: Artware International
Tel.018-2611641

7^{5}

Een leuk spel, ook omdat dit vervolg van een heel ander genre is dan Fort Boyard De Uitdaging.

LAURA

NAPOLEON

Centraal in De Legende staat natuurlijk weer het fort en in het bijzonder de geschiedenis van het fort. Onder de avonturiers en schatzoekers die deze planeet bevolken, doet het verhaal de ronde dat Napoleon een enorme schat in Fort Boyard heeft verborgen. De schat zou hij net voor zijn verbanning naar St. Helena hebben verstopt. Hij moet hebben gedacht dat het wel los zou lopen in St. Helena want met de schat was hij van plan om de herovering van Europa te bekostigen. Helaas voor Napoleon, maar gelukkig voor Europa, kwam hij nooit meer terug van St. Helena.

SPOKEN

Jij bent een van deze schatzoekers en zit in een hotel in het stadje La Rochelle. Het is de bedoeling om niet alleen een manier te vinden om naar het fort te gaan maar daar ook de schat te zoeken en als 't effe kan deze zoektocht te overleven. Er gaan echter geruchten dat de bewoners van het fort gek zijn geworden en dat er spoken zijn gezien. Voordat je dus aan de slag gaat in het fort, zul je je goed moeten voorbereiden. Dit doe je door de vier gouden munten die in La Rochelle en omstreken liggen, te vinden. Bovendien kom je zonder die munten de schatkamer niet eens binnen.

VAAG

Het verhaal blijkt, naarmate je verder bent gevorderd in het spel, complexer dan het op het eerste gezicht lijkt. De mensen die je tegenkomt hebben allemaal hun eigen (kleine) geheimen en willen bovenal graag de helft van de schat. De complexiteit wordt nog eens versterkt doordat de makers niet scheutig zijn met informatie. Zo kun je bijvoorbeeld een boek dat je in een nachtkastje vindt, niet bekijken of lezen. Je krijgt er wel een hint over maar daar blijft het vaak bij. Tijdens het spelen zul je je dan ook af en toe afvragen wat er van je verwacht wordt.

REN JE ROT

De graphics bestaan bijna helemaal uit videofilmpjes wat natuurlijk een levensecht effect geeft. Grappig aan deze filmpjes is dat de hoofdpersoon voortdurend aan het rennen is in plaats van te lopen. Zoals dat wel vaker gaat met dergelijke filmpjes is een aantal daarvan steeds hetzelfde, gelukkig kun je daar makkelijk doorheen klikken.

POWER TIP
Wees lief tegen de dame in de bar!

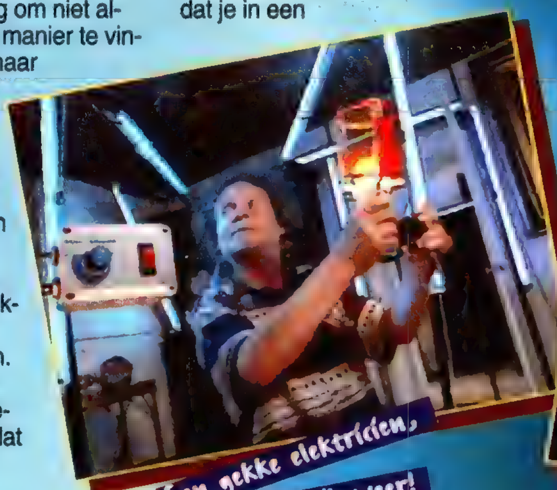


Deze vent i
te aardig, huu





Leuk stadje dat La Rochelle.



Een gekke elektricien, heb ik weer!



Deze munt kun je gerust jatten.

Soul Hunt

Denk je op jacht te gaan naar een ziel, moet je eerst de bijbehorende lichamen ombrengen. Wat een leven...

Vervoermiddel van de criminelen.

INTELLI-GAMES

Soul Hunt is een produkt van de Israëlische firma Compro Games, die bestaat sinds 1993. Compro Games zegt dat hun programmeurs veel programmeerervaring hebben opgedaan bij de Israëlische luchtmacht. Zodoende zouden zij unieke kennis hebben opgedaan, met name op het gebied van computersimulaties van landschappen, die zij nu gebruiken in hun games. Het doel van Compro is, zo zegt het bedrijf, om games te maken die 'de intelligentie van de speler niet beledigen'. Daarom maken realisme, fantasie en intelligentie integrale onderdelen uit van de Compro games, en proberen zij nieuwe grenzen te stellen aan de oude genres. Grote woorden die een evengroot gevaar inhouden, namelijk dat reviewers deze woorden letterlijk nemen en de produkten daarop geen betekenis. In combinatie met de al even grote woorden over specialistische militaire programmeerkennis zijn er dan nog maar twee uitkomsten mogelijk: of Compro Games maakt de beste spellen van de wereld, of ze maken games zoals zo veel anderen en scheppen er alleen meer over op dan de anderen. Wat de eerste mogelijkheid betreft kan ik kort zijn: Compro Games maakt niet de beste games van de wereld. Blijft het alternatief over: ze maken games zoals zo veel anderen. Deze conclusie lijkt al snel na het starten van Soul Hunt gerechtvaardigd...

HIPPE DUDE

Soul Hunt is een action-adventure, wat in dit geval betekent dat het spel een actie- en een adventuregedeelte kent. Het verhaal begint als een hippe dude, in het gezelschap van twee dames en een cameraman, een beetje door een bos aan het scheuren is. Als ze uitgespeeld zijn, gaan ze slapen waarna de chauffeur alleen wakker wordt en zijn gezellen spoorloos zijn verdwenen. Zich vaag iets herinnerend over een mysterieus kasteel in de buurt gaat 'de dude' op [illegible]

SMART KILLING?

Plotseling zit de speler in een jeep en rijden er allerlei criminele figuren op een soort Quads rond. Een beetje schieten en botsen blijkt voldoende om de bestuurders om te brengen, al is dan nog steeds niet duidelijk wie die figuren zijn en waarom ze zo nodig dood moeten. Na het terrein uitvoerig verkend te hebben en alle andere crossers van hun machines te hebben geschoten, is een enkele 'enter' voldoende om uit te stappen en lopend het spel te vervolgen. Uit de fucking manual begrijp ik dat ik op zoek moet naar een site, een plek in het spel waar het adventure-gedeelte wordt vervolgd. Door de richtingbordjes te volgen be- [illegible] voorwerpen mee te manipuleren. Is dat goed gegaan, dan kan de speler weer in een gemotoriseerd voertuig stappen en het actie-gedeelte (meer rijden, botsen en schieten) vervolgen...

POWER TIP

Lees meer over Compro games op hun website op het adres www.compro.co.il





Geheimzinnige kist aangetroffen in kasteel.



Had ie maar voorrang moeten geven!



Tuig bezig met lancering.



De stoel van de baas...



Zielejagers on the move.



Ontmoet de Grinder en sterf.

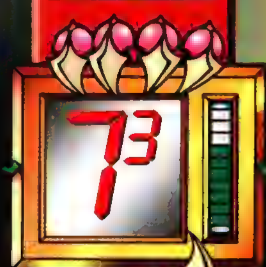
Jetcar.

RAPPORT

GRAPHICS	75
GELUID	70
ORIGINALITEIT	70
SPEELBAARHEID	75

- (+) Leuk actiegedeelte
- (+) Grappige voertuigen
- (−) Standaard adventure-ingrediënten
- (−) Niet zo bijzonder als beweerd

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM (16 voor Win95), 25 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, joystick/muis, geluidskaart.
Fabrikant: Compro Games
Distributeur: PMR
Tel.023-5420554



Best een aardig spel maar zeker niet zo realistisch, intelligent en fantasievol als de makers beweren.

BEN


Smile, you're on candid camera!


Welkom in de Lodge.


Bizar, gruwelijk, beangstigend, fout... zeg het maar

Eén adviesje, trek eens wat warms aan.

POWER TIP

Er schijnen in de Verenigde Staten nog zo'n 500 seriemoordenaars vrij rond te lopen.

Harvester lijkt vooral in het begin een gewoon onschuldi[g] adventure als zovele andere. Al spelend gaat het onschuld[ige] over in bizar en het wordt als snel een beangstigend verha[al] met zeer realistische aspecten.

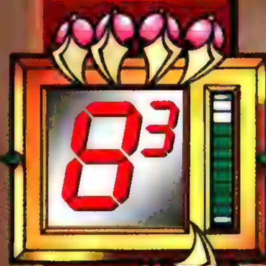


RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Interessant onderwerp
- ▲ Blijft je bezighouden
- ▲ Gruwelijk realistisch
- ▼ Misschien wel te gruwelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX 33, Dos of Windows 95, 8 Mb RAM, SVGA, 30 Mb vrije schijfruimte, Double speed CD-ROM, Geluidskaart.
Fabrikant: Virgin Interactive Entertainment
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Harvester blijft je vooral bezighouden doordat het gebruik maakt van een gruwelijke realiteit die sommige mensen aan den lijve hebben ondervonden en dat nooit en nooit meer zullen kunnen navertellen. Ik vraag mij af hoe de families van deze slachtoffers zich zullen voelen als zij dit spel onder ogen krijgen.
LAURA

[illegible]

Steve, een normale 18 jarige jongen, wordt wakker in een vreemde omgeving. Bij nader onderzoek blijkt hij een van 51 bewoners van het stadje Harvest te zijn. Iedereen schijnt hem te kennen, maar hij kent hen niet. Zo is het voor hem ook een verrassing dat hij een verloofde, Stephanie, heeft waarmee hij binnenkort gaat trouwen en een baan in het slachthuis.
Z'n moeder wil Steve voor dat hij zich gaat aanmelden bij de Lodge. Er zit niet [illegible] op voor Steve [illegible] z'n moeders advies op te volgen.

LODGE

Als Steve bij de Lodge aankomt, staat er een priester voor de deur die hem vertelt dat hij eerst een aanmeldingsformulier moet halen. Nadat Steve dit heeft gedaan, moet hij opdrachten uitvoeren om in de Lodge aangenomen te worden. De opdrachten zijn nogal vreemd, je moet dingen pikken, een auto bekrassen, iets in de fik steken en last but not least, een ruggegraat uit een graf halen.

VREEMD

Al spelende blijken de bewoners van Harvest erg vreemde lui te zijn. Zo bakt je moeder op maandag al koekjes die op vrijdag op een markt moeten worden verkocht. De koekjes die inmiddels oud zijn geworden, liggen in de prullenbak.
Je vader zit, of eigenlijk ligt, opgesloten in de SM-achtige slaapkamer, de man is van top tot teen verbonden en overal op de muren zit bloed.
De krantenjongen bezorgt geen kranten maar haalt ze op; als je geen krant voor hem hebt, wordt hij behoorlijk pissig.
In het slachthuis is het op z'n zachtst gezegd een onhygiënische bende, wat er geslacht wordt is een groot raadsel, er is namelijk geen vee te bekennen.

[illegible]

Het grootste gedeelte van het spel bestaat uit opdrachten om de Lodge binnen te komen. In de Lodge aangekomen wordt er aan het spel een element toegevoegd, namelijk vechten. Je vecht tegen monsters in een omgeving die nog het meest op ingewanden lijkt.
In de Lodge zijn verder verschillende verdiepingen die je moet afleggen om het spel uit te spelen. Ik zeg uitspelen want aan het einde zul je merken dat er geen echt einde is.

PSYCHOPATEN

Harvester is een spel voor 18 jaar en ouder en dat vind ik niet zo vreemd. Het 18 jaar en ouder zit 'm niet zo zeer in het bloed of het geweld en zelfs niet in de lingerie van Stephanie, maar meer in de dingen die de personages in het spel zeggen. Zo vindt de vader van Stephanie [illegible] klein tien [illegible] dat op een [illegible] manier [illegible] [illegible] is die [illegible] gevraagd heeft. B[illegible] Johnson [illegible] je wijs te maken [illegible] [illegible] van [illegible] een hand[illegible] nodig heeft, d[illegible] zijn dus.
Al met al lijken de [illegible] op Steve [illegible] Stephanie na, [illegible] leuke psychopat[illegible] zijn [illegible] niet k[illegible]
Over een ding zijn [illegible] bewoners het hel[e] met elkaar eens; [illegible] is het beste voeds[el] (het liefst drie por[ties] per dag) en in de Lodge zitting te n[emen], is het hoo[gste] dat een mens kan

zeker. Spreken de bewoners over de Lodge, dan lijkt het of ze in een trance-achtige toestand terechtkomen; hun stem wordt zachter en monotoon.

REALISTISCH

Hoe realistisch het spel eigenlijk is, merk je pas aan het einde, als je te horen krijgen wat de Lodge eigenlijk probeert te bewerkstelligen; de Lodge maakt serie-moordenaars die zij de wereld helpen om dood en verderf te zaaien.
Alles in het spel is terug te voeren op wat men (in het echt) weet over serie-moordenaars en vooral wat zij met elkaar gemeen hebben. Een gewelddadig [illegible] bijvoorbeeld, of [illegible] als hobby. Zo [illegible] in dit spel [illegible] te maken [illegible] serie-moordenaars.
Het belangrijkste is echter dat serie-moordenaars, als bijvoorbeeld Dahmer, Bundy, Gacy hun slachtoffers niet als mensen zagen maar als dingen (dit zie je terug in Stephanie's vader als hij het kleine meisje een hoer noemt).
Als je de Gein Memorial School bezoekt, krijg je een lijstje over waar ze mee bezig zijn in Harvest. Edward Gein was een grafschender en men denkt dat hij zeker drie vrouwen vermoordde. Hij maakte van hun huid allerlei gebruiksvoorwerpen als schalen, maar ook bijvoorbeeld een pak met borsten en vagina waar hij [illegible] in het maanlicht mee danste.

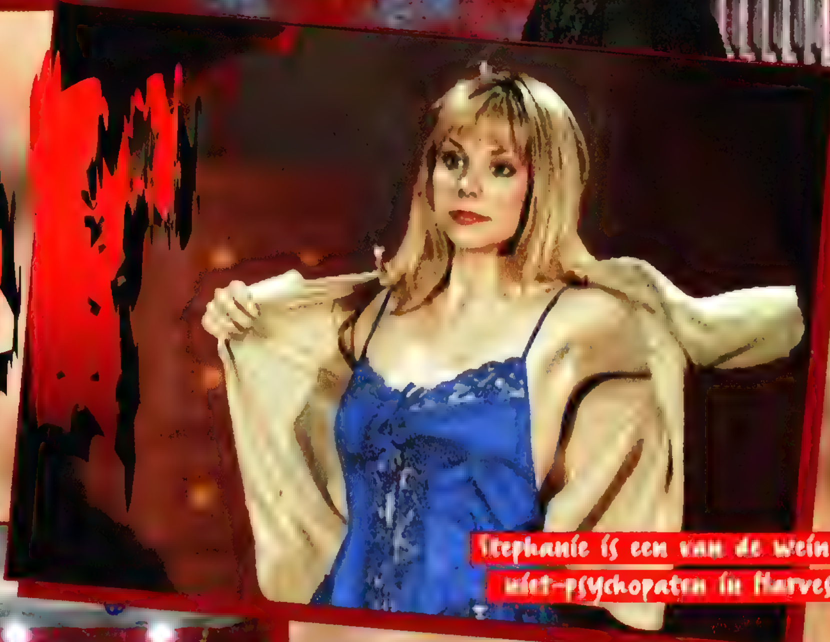

Een echte held.


Aardig schilderijtje overigens.


Een schokkend spel.


Je komt ogen tekort...


... en je moet je hoofd er altijd bijhouden.

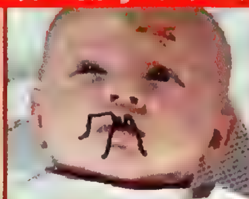

Stephanie is een van de weinige niet-psychopaten in Harvest.

Daar zijn die ogen dus gebleven.


Prettige verjaardag verder.

POWER TIP
Zie Eeuwig Leven voor een serie cheats

Ze stoppen ook alles in hun mond, die kleintjes.




Stephanie lijkt niet te beseffen in wat voor gruwelijk spel ze is beland.


De politie is je beste kameraad. Not!

KILLING ZONE

Denken de spelletjesfabrikanten nou echt dat we een stelletje blinde randdebielen zijn? Waarom worden we overstroomd met dit soort onnodige en vooral onoriginele spelletjes? Hallo..? Krijg ik nog antwoord of hoe zit het? Stelletje @4%$*XQ!!!.

GOEDKOPE IMITATIE

Killing Zone is het zoveelste drie dimensionale vechtspel dat een regelrechte kopie is van de huidige heersende klassieker Battle Arena Toshinden. Met andere woorden diabolische gladiatoren gaan elkaar te lijf met zwaarden, zwepen en hakbijlen. De winnaar is de duivelszoon die na enkele seconden hakken en beuken nog overeind staat of niet uit de ring gevallen is.
Het is waar dat elk vechtspel een soortgelijk thema heeft maar bij Killing Zone ligt het er net iets te dik bovenop dat de makers Toshinden als hun grote voorbeeld zien. Een goede kopie hoeft geen slecht spel te zijn maar in het geval van Killing Zone gaat deze vlieger niet op.
Het gebrek aan originaliteit is namelijk niet het enige wat eraan schort. Het grootste mankement aan dit spel is de traagheid waarmee de characters hun moves uitvoeren.
Het pluspunt (inderdaad er is een pluspunt) van Killing Zone is de sfeer van het spel. Het is gesitueerd in een soort duister voorportaal van de hel. En de characters lijken weggelopen te zijn uit horrorfilms en vallen ongetwijfeld in de smaak bij gabber-gamers onder de lezers.

HARCORE CHARACTERS

Hat is een Arische vechtjas die na het uitvoeren van de juiste knoppen-combinatie verandert in een weerwolf. Zijn keiharde knuisten worden vlijmscherpe klauwen waar zelfs Martin Gaus geen raad mee weet.
Ergens in het donkerste gedeelte van het Vondelpark schuilt **Felir**. Een heerlijke meid met magische krachten en een onbevredigbare honger naar lekkere jochies zoals jij. Soort Cora van Mora uit de hel.
Batah is een mythisch personage met het lichaam van een mens en het hoofd van een stier. Samen met zijn gigantische bijl maakt hij moeiteloos kistkalveren-voer van jou.
De grote onvriendelijke reus **Vilken** lijkt verdacht veel op Frankenstein. Deze aan elkaar genaaide bonk ledematen deelt genadeloze klappen uit maar is erg traag.
Ook traag maar wel lachen, is onze gebalsemde vriend **Rem** die rechtstreeks uit een graftombe van een Egyptische piramide komt. Een soort omgekeerd rottingsproces heeft er voor gezorgd dat zijn ledematen bij het uitdelen van klappen en schoppen twee keer zo lang worden.
Antonie Kamerling kan die zeemeerman-travestie maar beter achterwege laten want de landmeermin **Karla** houdt niet zo van die vieze praatjes. Ze slaat haar meterslange staart om je heen en begint je gezicht heerlijk te verbouwen.
De laatste freak uit Killing Zone is de ondervoede **Gush**. Als een ridder uit het dodenrijk gaat hij de stervelingen te lijf met een gigantisch zwaard. Ziet er leuk uit maar in de praktijk stelt het geen moer voor. Eén klap en je pitbull heeft weer wat te begraven.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	3⁵
SPEELBAARHEID	4⁵

▲ Hardcore characters
▼ Traag
▼ Corny
▼ Slechte imitatie

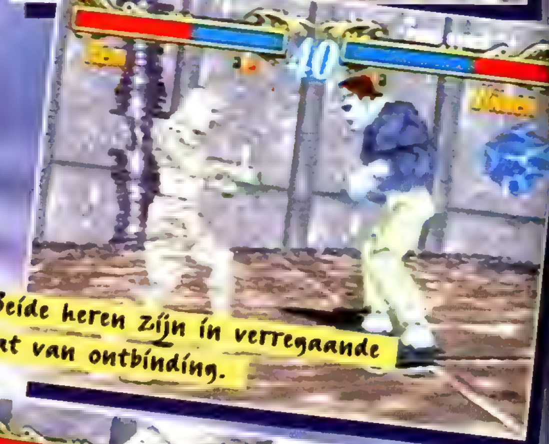
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

5⁹

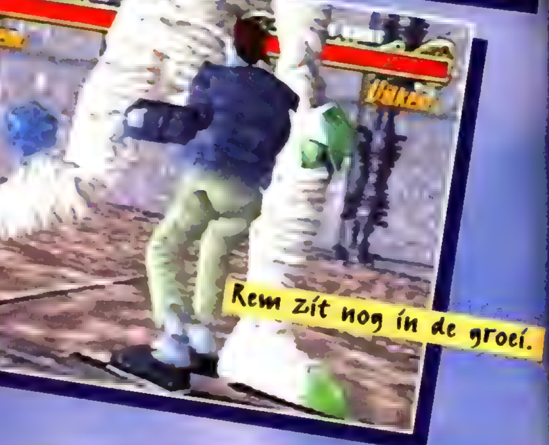
Killing Zone is geen aanrader. De characters zien er vet uit en ze hebben een aantal leuke moves maar de bediening is zwaar knudde en de originaliteit ver te zoeken.
KEES


Van opzij wilde u het toch opgeschoren?


Wat nou, wrede bok?!


Beide heren zijn in verregaande staat van ontbinding.


Mag ik even uw voetje ruiken?


Rem zit nog in de groei.

POWER TIP
Geld over? Tijd over? Ga dan lekker soep voeren aan de zwervers in je woonplaats en laat Killing Zone lekker voor wat het is.

Keio 2 Flying Squadron

Toen deze platformgame binnenkwam, hadden we zoiets van: deel twee? Hebben wij deel een dan ooit in onze handen gehad? Nevermind, laten we gewoon checken of het spel daadwerkelijk zo goed is dat 't een vervolg verdient.





Hoezo split personality!

ARM EDO

Keio 2 begint met een magistraal tekenfilmpje dat verhaalt over een ramp die zich heeft voltrokken in het stadje Edo. Een enorme explosie heeft er namelijk een gigantische krater achtergelaten, waarbij onder andere het koninklijk kasteel volledig verwoest werd.
De wederopbouw hiervan kost de bewoners van de stad veel geld, wat ertoe leidt dat velen van hen geen rooie cent meer hebben. Weer zo'n typisch deprimerende Oosterse standaardsituatie om je verhaal mee te beginnen.

PSYCHO-DOC

Het ligt dan ook voor de hand dat half Edo op zoek gaat naar een manier om een einde te maken aan hun economische malaise.
Zo hebben we daar Dr. Pon, een geflipte wasbeer met een IQ van 1400, Himiko, een koningin uit de oudheid en last but not least, het vertederende meisje Rami. Allen hebben zij hetzelfde doel: het vinden van de zes magische 'Orbs', waarvan bekend is dat ze, wanneer ze alle zes in iemands bezit komen, enorme rijkdom met zich meebrengen.
Dr. Pon heeft er twee, waarvan de tweede in de openingssequence bij Rami's familie wordt gejat door Himiko. Hij moet 'm op zijn beurt weer onvrijwillig afstaan aan de psycho-doc.
Rami zint uiteraard op wraak. Ze besluit haar speciale krachten te bundelen en op jacht te gaan naar de gestolen Orb, en de overige vijf natuurlijk. Het kan tenslotte geen kwaad om al op jonge leeftijd flink binnen te lopen, nietwaar?

KLEIN GRUT

Rami's speurtocht leidt je naar alle uithoeken van Edo. Zoals je van de meeste platformers gewend bent, zul je te voet, vliegend (samen met je huisdraakje Spot) en zwemmend de levels tot een goed einde moeten brengen. De levels zien er goed verzorgd en gedetailleerd uit, hoewel het me opvalt dat sommige velden met de eindbazen niet altijd even mooi zijn uitgewerkt.
Los daarvan kom je op je pad de meest bizarre vijanden tegen: kotsende Sumoworstelaars, reuzekrabben, haaien en harpoenschietende biggetjes maken je het knap lastig.
De meeste tegenstanders zijn te verslaan door bovenop ze te springen, later zul je veelal gebruik moeten maken van de wapens die je her en der tegenkomt. Mokers, paraplu's (waarmee je ook langer in de lucht kunt zweven als je ze openklapt) en de pijl en boog zijn de meest voorkomende items om animals te cracken. Enne, niet vergeten puntjes te halen en gouden konijntjes op te pikken. Honderd van deze geven je namelijk een extra leven.



Hé joh, niet zo sip kijken.

GEVARIEERD

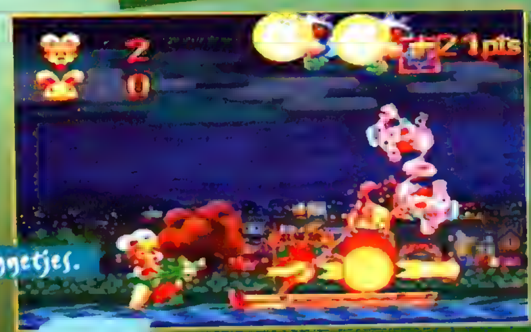
Het is jammer dat het gros van de scènes niet erg origineel is. Achtbanen, mijnschachten en scheepsinterieuren kennen we inmiddels wel.
De vijf levels (die ieder een Orb opleveren) met al zijn sub-levels zijn echter dusdanig gevarieerd en bevatten zoveel bonusfeatures, dat Keio 2 een zeer plezierige game is om vele uurtjes mee door te brengen.



Sumo's eet ik met sushi's. Rauw!



De achtbaan ontbreekt zelden in dit soort spelletjes.



Gegrilde biggetjes.



Een vinnige strijd.

RAPPORT

GRAPHICS	8[2]
GELUID	8[4]
ORIGINALITEIT	6[8]
...EELBAARHEID	8[6]

- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▲ Gevarieerde levels
- ▼ Decors nauwelijks origineel



SATURN
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016

8[0]

Niet altijd even origineel en hoogstaand, wel lekker vet om te spelen. Prima game.
SKATE

Lichten uit, een pot sterke koffie en een slof sigaretten binnen handbereik en commander de Koning is klaar om het tuig te baden in een vuurzee. Nachtenlang heb ik me in de cockpit van mijn geavanceerde gevechtsmachine verschanst en mij volkomen ingeleefd in rol van de laatste strohalm van de beschaving. I love it!

SOVI[...] STR[...]

NEW WORLD DISORDER

Als de mensheid ergens teveel van heeft, is het wel rotzooi. De Sovjet Unie is nog maar amper ontbonden of het gezeik begint alweer. Een overdosis kapitalisme heeft het voormalige 'arbeiders-paradijs' veranderd in een jungle waar criminelen, terroristen en ander schorem de dienst uitmaken. Normaliter zou dat de westerse wereld geen moer kunnen schelen ware het niet dat er in Rusland genoeg atoomwapens staan om ons hele zonnestelsel dertig keer op te blazen.

Net als bij de vorige Strikes (Desert, Jungle ect.) en eveneens net als in de dagelijkse realiteit staan de Verenigde Staten klaar om deze ongewenste ontwikkelingen, tegen wil en dank, halt toe te roepen.

GLOBAL STRIKE FORCE

De militie die dit varkentje moet wassen is de Global Strike Force. Een elite-eenheid die is gespecialiseerd in het geruisloos verwijderen van ongewenste abcessen en het saboteren van ontluikende oorlogen. Wanneer de Amerikaanse overheid geen zin heeft om internationaal verantwoording af te leggen over haar bemoeienissen, wordt de Global Strike Force ingeschakeld om onopgemerkt de vijandelijke elementen tot de wortel te verdelgen. Het team bij uitstek dus om de ongewenste ontwikkelingen in de voormalige Sovjet Unie een halt toe te roepen.

YOU ARE NOT ALONE

Aan jou de taak om met een zeer geavanceerde gevechts-helicopter deze dreigende oorlog de kop in te drukken. Maar geen zorgen je staat er niet alleen voor. Een team van strategen, computerexperts, infiltranten en getrainde militairen staat aan jouw kant. De communicatie verloopt via het Strike.net, een state of the art computernetwerk, dat je op de hoogte houdt van de locatie van je vijand, je bondgenoten en de verschillende assets (fuel, ammo ect). Ook ontvang je via dit netwerk je orders direct van Generaal Earle. Hij hanteert de 'oog om oog, tand om tand'-filosofie. Shoot first ask questions later.

ZELF BESLISSE[...]

Hoewel het van gro[...] belang is dat de pla[...] selijke bevolking de[...] greep overleeft, wo[...] er niet echt moeilijk[...] daan over 'casulties[...] war'. General Earle [...] je altijd adviseren o[...] het militaire belang [...] voor alles te laten g[...] maar dat wil niet ze[...] gen dat hij altijd gel[...] heeft.
Jouw co-pilot Nick e[...] lokale bondgenoten [...] pogen met enige re[...] maat om je over te [...] len de orders van d[...] generaal te negeren [...] en onschuldige gev[...] gen te bevrijden of [...]

Het kamp waar Nick is opgesloten.



Ik zou maar fuel duiken jongen!.



Slagschip de Kiev gaan we tot zinken brengen.



POWER TIP
Stick and move, stilstaan leidt tot een snelle dood.

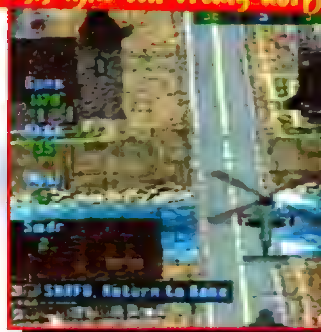


Een nucleaire installatie, dat wordt een knalfeest.

Ik kom je zo ophalen vriend.



De KGB-basis lijkt een vredig dorp[...]



vroegtijdig het zenuwcentrum van de vijand aan te vallen.
Aan jou om op zo'n moment de juiste beslissing te nemen. Vergeet niet dat al jouw acties een reactie van de tegenstander tot gevolg hebben.
De enige die echt zinnig advies geeft, is de comunications officer Hack. Hij geeft je tips over waar assets verstopt liggen en welke missies je het beste als eerste kunt uitvoeren.

VERNIETIGEN EN BEVRIJDEN

De eerste missie vindt plaats in Crimea, een toendra-achtig gebied ergens in Rusland. Het eerste punt op het programma is het uitschakelen van de twee radars; een must aan het begin van iedere missie. Je wilt tenslotte niet dat de vijand zich kan voorbereiden op je aanval.
De volgende handeling is het bevrijden van je co-pilot Nick die vastgehouden wordt in een gevangen-kamp. Als je dan toch bezig bent, neem dan gelijk de gevangen genomen geheime agenten mee.

Voor de mensen die nog nooit een Strike spel gespeeld hebben, is het misschien praktisch om te weten dat wanneer je opgepikte mannetjes (friendly of unfriendly) afzet bij een van jouw landingsplaatsen het armor-level (het pantser dus) een flinke opkikker krijgt.
Na het aan flarden schieten van de gevangenis is het de beurt aan een naburig vliegveld. Ook hier is het de bedoeling dat je geen splinter heel houdt van de vijandelijke percelen. Tussen de bedrijven door moet je ook nog even je co-piloot afzetten bij een voertuig dat het midden houdt tussen een tank en een bulldozer, zodat hij ook op eigen gelegenheid een beetje huis kan houden.
Vervolgens moet je gevangenen uit de Pow-kampen bevrijden, een trainingskamp voor terroristen vernietigen en een KGB-basis (die trouwens verdacht veel lijkt op een doodgewoon dorp) met de grond gelijk maken.

DIEPZEE HUMOR

De tweede missie speelt zich af in de Zwarte Zee. Opnieuw begint het feest met het uitschakelen van de radar-sites.
Het is van harte aan te raden om daarna met regelmaat van de klok het Strike.net te checken want vijandige tanks rijden daarna van alle kanten het havengebied binnen.
Aan jou de taak om deze aanval te verijdelen en de aanwezige 'friendly troops' te beschermen. Je acties luisteren hier erg nauw want wanneer er teveel friendly's om het leven komen, word je teruggefloten naar de basis, hetgeen mij meerdere malen gebeurd is.
Mocht je dit onderdeel tot een goed einde brengen dan is het volgende programmapunt het uitschakelen van het slagschip de Kiev. Voordat je dat voor elkaar krijgt moet je eerst de omliggende speedboten, helicopters en verkenningsboten (met radar!) tot zinken brengen.
Als de Kiev op de bodem van de Zwarte Zee ligt, is het de beurt aan een viertal vrachtschepen die atoomwapens aan boord hebben. Een koud kunstje waarna het echte werk begint; het uitschakelen van de onderzeeërs met diepzeebommen. Da's pas lachen.

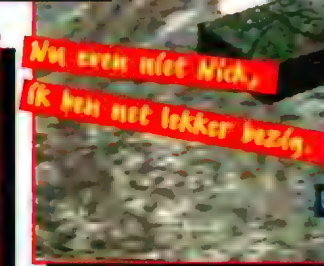



Doel gelockt.


Daar komt niemand meer overheen.



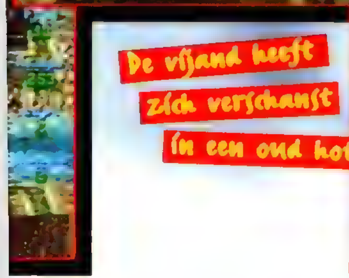
Nu even niet Nick, ik ben net lekker bezig.




Waar zitten die gijzelaars nou?


Tijd om Nick te zoeken.




De vijand heeft zich verschanst in een oud hotelletje.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{7}
GELUID	8^{7}
ORIGINALITEIT	8^{3}
SPEELBAARHEID	9^{5}

- Veel interactie
- Erg moeilijk
- Strategische uitdaging
- Zit goed in elkaar

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

8^{8}

Soviet Strike is een waardige opvolger van de Strike-klassiekers. Uiteraard is het een kwestie van smaak of je het leuk vindt om uren achtereen politiek incorrecte acties uit te voeren en je eigen moraal in te ruilen voor die van de Amerikaanse legertop. Zoals ik al eerder zei: I love it.
KEES

BREAK POINT TENNIS



Ladies and gentlemen, het is weer tijd om de tennis-outfitjes uit de kast te halen. Opwarmen die spieren en het racket nog even laten bespannen. Skate to serve!



De speler

GODEN-VERERING

Tennis is een sport die het op de computers uitstekend doet. Dit heeft ongetwijfeld te maken met de nog steeds groeiende popularititeit van de sport en zijn spelers. De Agassi's en Beckers worden door het publiek vereerd als ware goden en de jeugd besluit in alsmaar grotere getale het racket op te pakken.
De game-industrie is daar handig op ingesprongen door games te produceren met namen van toppers als Pete Sampras. Fabrikanten die hiervoor de centjes niet kunnen opbrengen moeten het doen met minder indrukwekkende titels. Die games zonder sterren (vaak met spelers die dwaze koppen en namen hebben) moeten het daarom nog meer van de gameplay hebben om de grotere titels naar de kroon te kunnen steken. Eens zien of Break Point dat ook kan.

SERVICE-KANON

De opties zijn weer standaard: de hoeveelheid sets, de ondergrond van de courts, het type speler, alles is zo'n beetje naar eigen keuze. Ook kun je zowel in het enkel- als het dubbelspel je slag slaan. Kies vervolgens uit een vriendschappelijk partijtje, de competitie of het grote toernooi.
Ik besluit mezelf voor het toernooi in te schrijven en na een van de beschikbare spelers gekozen te hebben, beland ik in de eerste ronde op een hard court.
Er zijn zo'n vier toernooien waarbij je elke keer vier ronden moet zien te winnen om uiteindelijk tot kampioen gekroond te worden. Ballenjongens opgepast, want hier komt servicekanon Skate!

SMURFEN-TENNIS

Met een hard serverende Fransoos kom ik uit tegen een blond Zweeds godinnetje. Ja, ook hier kunnen heren het tegen dames opnemen. Blijft vreemd.
Oké let's play.... Gatver, wat zien de tribunes er armetierig uit, zeg! Ik had me mijn debuut toch wel wat anders voorgesteld. Zelf zie ik er ook nogal klein en sloompies uit.
Met het camerastandpunt probeer ik mezelf wat groter in beeld te krijgen. De enige manier om dat te doen is door de gelijkvloerse camera te laten functioneren maar deze view is dusdanig onoverzichtelijk dat ik mezelf genoodzaakt zie om als smurf over het tenniscourt te sprinten.

GEEN EFFECT

Wat overblijft is het belangrijkste punt: de gameplay. Als dat in orde is, ben ik zelfs bereid als dwerg aan de top te komen.
Als ik de opties mo[...] geloven, is het mog[...] de bal op verschille[...] manieren te slaan: topspin, backspin e[...] met veel effect. Wel[...] wat ik ook probeer, geen van de drie op[...]ties geeft het gewer[...] resultaat.
Zo kan ik de ballen [...] eens 'cross court' sl[...] (je weet wel, vanuit [...] ene hoek naar de a[...]der uiterste hoek va[...] je tegenstander) en [...] heb ik nauwelijks ve[...] weer op de ballen d[...] in de buurt van m'n [...]chaam komen.
Weet je, ik kan nog [...] uren doortrain[...] om het zaakje enigszin[...] onder co[...]trole te k[...]gen, maa[...] met die h[...]ten klazen [...] klazina's is [...] weinig fun [...] de cup en d[...] vette chequ[...] ontvangst te[...]men.
Sorry umpire[...] zal me 'geble[...]seerd' moete[...] terugt[...]ken u[...] het to[...]nooi.

RAPPORT

GRAPHICS	6^4
GELUID	6^0
ORIGINALITEIT	5^0
SPEELBAARHEID	5^2

+ Tennis is een leuke sport
- Soepel? Not!
- Beperkte spelerskeus
- Tennis in Smurfenland

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Smart Dog
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

5^6

Shit, daar gaat mijn tennisspirit. Break Point Tennis doet zeker geen duit in het zakje om deze dope sport nog populairder te maken. Integendeel. Weg ermee!
SKATE



Goed indraaien met je schouder en denk aan je uitzwaai.



Binnenbanen zijn er natuurlijk ook.



En dat was nog niet eens m'n harde service.

Wegwezen knul, ik ga deze match beslissen.



Ook in de herhaling is ie te laat.

Het is een puinhoop in New York en dat komt waarschijnlijk omdat de dienst er wordt uitgemaakt door een stel dolkomische beesten. Dat kan toch nooit goed gaan?

FIRO & KLAWD

STRONTZAT

Mag ik aan u voorstellen: Firo en Klawd. Firo is een chagrijnige gorilla à la Clint 'Vieze Harrie' Eastwood, die werkzaam is als inspecteur bij de New York Police Department. Klawd is een blauwe straatkat die door het leven gaat als mafia koerier. Tot hij besluit een van hun pakketjes voor zichzelf te houden. Er blijkt nogal wat cash in te zitten en blij als een kind gaat hij naar de wapenwinkel om een 'kat'-apult aan te schaffen. Laat Firo daar nu ook zijn. Hij komt er achter dat het gestolen geld vals is. Wanneer de kat zijn verhaal heeft kunnen vertellen op het bureau, wordt hij gekoppeld aan Firo om de grote mafiabaas op te sporen...

RUGDEKKING

De speurtocht begint in de straten van New York, waar ogenblikkelijk een aantal schurken je het leven zuur tracht te maken. In de 1-player mode moet je met Firo aan het werk en zo nu en dan helpt Klawd je mee met het geven van rugdekking. Gelukkig heb je een geweer waarmee je het geboefte met groot gemak de koppen af kunt blasten. Soms is het zo dat je na het doden van deze schepsels extra munitie en wapens kunt oppikken en zo kun je in het bezit komen van granaten, raketjes en hi-tech vuurwapens. Medikits liggen her en der verspreid en extra levens liggen verstopt op de meest vreemde plaatsen.

BURNED PIGMEAT

Je zult onder andere moeten strijden in metrostations, chemische fabrieken, autosloperijen en bouwterreinen (waar oersterke biggen een vreselijk geluid produceren als ze aan hun einde komen. Hmmm, I love the smell of burned pigmeat).

Een pluspunt van dit spel is dat je route niet vooraf vaststaat. Je kunt je eigen weg uitstippelen en aldoende leer je welke route de beste is om uiteindelijk terecht te kunnen komen bij de Big Boss.

Dat zal wel even duren, aangezien de hoeveelheid vijanden niet van de lucht is. Op sommige lokaties staan horden mafiosi op je te wachten. Maak dan gebruik van de granaten die je inmiddels verzameld hebt.

DONKEY'S SOFTE NEEF

Firo & Klawd brengt aardig wat variatie met zich mee, maar in grafisch opzicht kan ik niet over een technisch hoogstandje spreken. Daarbij komt dat je nogal beperkt bent in je handelingen. Je kunt bijvoorbeeld niet scherp schieten op je tegenstanders doordat je niet volledig om je as kunt roteren.

En om eerlijk te zijn: de hoofdrolspelers zijn eigenlijk maar een stel watjes. De volgende keer dat er weer beesten aan te pas komen, zie ik ze liever nog wat bloeddorstiger. Als jullie liever met de softe neef van Donkey Kong politiemannetje willen spelen, dan is dat jullie goed recht. Ik vind het voorlopig wel weer leuk geweest.

Mag ik uw kaartje even zien!

Handjes up, asshole

In Central Park stikt het van de maffiosi.

Hé kakkerlak, kom onder die kever vandaan!

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	7^{2}
ORIGINALITEIT	7^{8}
SPEELBAARHEID	6^{4}

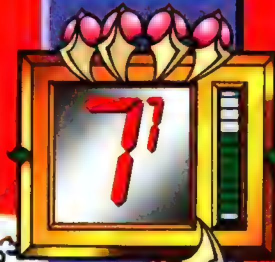
▲ Geen vaste route

▲ Veel afwisseling

▼ Stelletje watjes

▼ Schieten is vaak lastig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Interactive Studios
Distributeur: BMG Nederland
Tel.035-6256256



Een komische actiongame die af en toe spannend is maar wat mij betreft wel wat mooier en beter uitgewerkt had mogen worden. Toch een dikke voldoende.

SKATE

NBA In The Zone 2



Dope dunkie!



Vette replay.



In de VS spelen ze voor elke sportwedstrijd het volkslied.

RAPPORT

GRAPHICS	9^3
GELUID	9^6
ORIGINALITEIT	9^2
SPEELBAARHEID	9^5

- ▲ Extreem spannend
- ▲ Realistische gameplay
- ▲ Tig opties
- ▼ Jordan en Shaq?

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411



In The Zone 2 is dé shit. Ik ben de ultieme koukleum, maar ondanks dat de verwarming in m'n flat kapot ging, was ik dat tijdens het spelen totaal vergeten en dat wil wel iets zeggen hoor. Top choice!

SKATE

Het nieuwe Amerikaanse basketbalseizoen is kort geleden van start gegaan. Het is dan ook niet meer dan logisch dat Konami weer een officiële NBA-game uitbrengt. Kan het na het prachtige eerste deel nog beter?

CRUNCH TIME

De verwachtingen zijn altijd hooggespannen wanneer ze bij Konami een nieuw NBA-feestje aankondigen. De kwaliteit van hun games wordt per release beter en de populariteit ervan alsmaar groter. Zelf was ik zeer benieuwd of In The Zone 2 nog meer te bieden had dan zijn voorganger. Wel, de vele nieuwe features liegen er niet om! De belangrijkste zal ik hier even noemen: elke speler kan verschillende dunkshots uitvoeren, je kunt zowel een heel seizoen als de play-offs spelen, de uithoudingsfactor is in het leven geroepen en er kan onbeperkt gewisseld worden.

Maar dat is nog lang niet alles. Want daarnaast krijg je nu te maken met de invoering van persoonlijke -en teamfouten, het maken van schijnbewegingen en alley-oops, plus het creëren van een eigen speler.

Daarbij komt ook nog eens dat de graphics weer een flink stuk verbeterd zijn, waardoor je met nog meer plezier en bezetenheid aan de wedstrijden kunt beginnen. Folks, once again it's Crunch Time!

BANKZITTEN

Alle teams uit de verschillende Amerikaanse divisies zijn weer aanwezig. Op enkele spelers na (zoals de heren Jordan en O'Neill, die hoogstwaarschijnlijk met hun eigen games op de proppen komen) zijn ze allemaal van de partij.

Met de Chicago Bulls (zonder Your Royal Airness, maar met sterren als Scottie Pippen en de extravagante Dennis Rodman) besluit ik de play-offs in te gaan. Allereerst moet er gestreden worden in de Eastern Conference, zeg maar het kampioenschap van de oostkust van Amerika. Win ik die, dan zal ik het moeten opnemen tegen 'the best of the west'.

Laat ik mezelf geen mietje noemen en niet voor de rookie-optie gaan, maar op het normale starters-level mijn wedstrijden proberen te winnen.

Ik kom meerdere malen in de problemen doordat sommige spelers van de Bulls op hun laatste beentjes lopen. Het is dus uitermate belangrijk dat spelers die veelvuldig

in balbezit zijn en
meters maken, tijd
gewisseld worden
paar minuutjes ba
ten kan namelijk v
deren verrichten.

TACTIEK

Elke speler heeft z
eigen functie en k
teiten. Zo gooit de
er makkelijker drie
ters in terwijl de a
weer beter schote
kan blokkeren. Be
daarom altijd eers
goed de statistiek
zodat je weet wat
het beste met wel
speler kunt uitvoe
Mocht de tegenpa
veel door het cent
van je verdediging
heen kunnen kom
breng dan enkele
sche wijzigingen a
binnen je team.
Je ziet wel, er is h
niets dat onmogel
in In The Zone 2.
kan dan ook zegg
dat alle extra featu
de game een stuk
dichter bij de reali
hebben gebracht.
Anyway, nadat ik d
nale van de oostk
gewonnen heb, w
ik met een bescha
mend groot versc
van de superieur
lende L.A. Lakers
Ach, wat kan mij h
schelen. Zolang ik
kan verlekkeren a
de prachtige slam
dunks en de even
schitterende herh
gen, maak ik me r
druk. Ik heb per s
van rekening nog
eindig
kanse
die fell
geerde
fee me
naar h
nemer
thans,
mijnhe
hoofdr
teur er niet acht
komt dat ik In
Zone 2 nog
steeds in
flat heb
gen.



POWER TIP
Let op dat je spelers die veel in balbezit zijn, tijdig wisselt.

U.S. NAVY FIGHTERS

In het novembernummer werd ik door Ben als vrijwilliger aangewezen om voortaan de flightsims te reviewen. Bij deze kreeg ik dus de kans om zelf te gaan vliegen... met U.S. Navy Fighters.

GEEN KNOPJES AANRAKEN

Mijn vader heeft heel lang op Schiphol gewerkt en als klein jochie zat ik daar ieder vrij moment en zwierf door de loodsen en over het vrachtplatform. Zodra ik maar even de kans zag, sneekte ik een vliegtuig in en ging in de cockpit zitten. Het enige dat ik absoluut niet mocht van mijn vader, was knopjes aanraken. Nu zul je vast wel eens gezien hebben hoeveel knopjes er in een vliegtuigcockpit zitten, dus kan je je voorstellen dat ik nogal wat moeite had met dit verbod. Ik heb het m'n vader nooit verteld, maar zo nu en dan kon ik mijzelf niet bedwingen en moest ik een knopje indrukken. Voor zover ik het weet, heeft dit nooit nadelige gevolgen gehad voor de eerstvolgende vlucht van het desbetreffende vliegtuig.

Nu mag ik dan eindelijk naar hartelust aan knopjes zitten en ik kan ook nog eens uit een aantal verschillende vliegtuigen kiezen. Het mooiste is nog wel dat de vliegtuigen in USNF bewapend zijn. Daar kon ik als klein jongetje alleen maar van dromen.

Nu heb ik wel eens eerder flightsims gedaan maar ik vond ze er meestal te ingewikkeld uitzien om er lang mee te spelen. Een keer neerstorten of niet kunnen opstijgen en ik hield het alweer voor gezien. Maar nu ik me er wat meer in verdiept heb, ben ik er achter gekomen dat het allemaal wel meevalt.

KLASSE PRODUKT

USNF is van de hand van de makers van onder andere Apache Longbow en A.T.F. Ook dit spel is gemaakt in samenwerking met Jane's Defence Information (een bedrijf dat zich specialiseert in het verzamelen en publiceren van militaire hardware gegevens) en deze combinatie staat bijna garant voor klasse produkten.

Dit spel is meer dan alleen vliegen. Dankzij Jane's staat er waanzinnig veel informatie over de verschillende vliegtuigen tot je beschikking. Niet alleen droge leesstof of een paar fotootjes, maar ook video's en bouwtekeningen. Alles wat je zou willen weten, staat op deze CD-ROM. Alleen als naslagwerk voor vliegtuig liefhebbers is het al de moeite waard. En dan kun je nog vliegen ook.

Dat vliegen is inderdaad niet simpel, maar met wat goede wil valt het wel te leren. Je wandelt nou eenmaal ook niet zonder moeite naar de uitgang in bijvoorbeeld Duke of Quake, daar moet je wat voor doen.

NIET ZO FRIS

Net als in Apache Longbow kun je allerlei verschillende missies uitvoeren. Dit keer staat er een aantal oude bekende, maar ook nieuwe, vliegtuigen voor je klaar. Stap in de Tomcat Hornet of parkeer je kont in een Corsair. Nieuw zijn onder andere de F-4B Phantom en de Crusader F14B.

Ook nieuw, en volgens de makers op veler verzoek, zijn de Vietnam missies. Ik weet niet of ik dat nou zo'n goed idee vind, aangezien de gevolgen van napalm allesbehalve leuk om te zien zijn, en die oorlog nog net iets te vers in het geheugen ligt.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁷
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁶
SPEELBAARHEID	9²

+ Knopjes indrukken
+ Schieten
+ Eindeloos veel info



PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: Minimaal Pentium 75, 16 Mb Ram, videokaart, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

8⁵

Dit spel is nog mooier, nog uitgebreider en nog realistischer dan zijn voorgangers. Flightsimmers zullen er van genieten en niet flightsimmers zouden het eens moeten proberen. BAS

Zoek het maar uit, ik ga de andere kant op!



Kan deze ook met een open dak?

On your ass, buddy!



Ik kan van hieruit m'n huis zien.



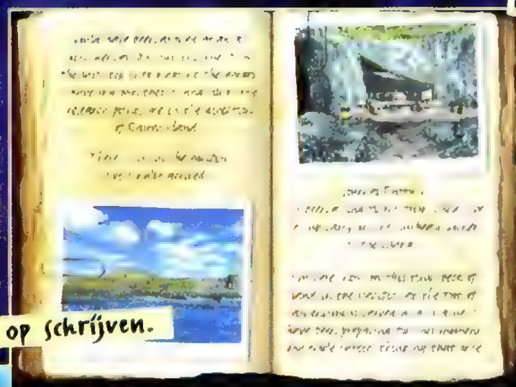
Heeft iemand aan de napalm gedacht?

Wat zou jij doen als een, door z'n collega's niet serieus genomen, professor je belt en vertelt dat je meteen naar Paaseiland moet komen? Niets waarschijnlijk, maar als hij er nou eens bij zegt dat hij een tijdmachine heeft ontdekt? Yep, dan zou ik ook meteen een reisje boeken.

Timelapse



Beestengevecht.



Nichols was gek op schrijven.



Atlantis, da's wel duidelijk!



Een typische Maya tempel.



Het lijkt wel een vakantiefolder.



Ja hoor, dit is Paaseiland.



Als ie maar wel in die sarcofaag blijft liggen.



Dit is de goede volgorde.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- Mooie graphics
- Toffe puzzels
- Lekkere muziekjes
- Leuk verhaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX2/66 MHz,8 Mb RAM (16 Mb voor Windows 95), SVGA Double speed CD-ROM, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Philips
Distributeur: Philips
Tel:06-8406



8°

Een grafisch mooi adventure met leuke puzzels en een lekker sfeertje, wat wil een mens nog meer.
LAURA

PAAS-EILAND

Daar sta je dan op Paaseiland, het eiland dat gekenmerkt wordt door grote stenen beelden. Je loopt wat rond en ziet een schrift liggen. Het is het aantekeningenboek van professor Nichols. Hierin schrijft hij waarom hij naar Paaseiland is gegaan en hoever hij is gevorderd met zijn theorie omtrent het bestaan van Atlantis.
Je leest onder andere hoe de professor een zeer oude man op Paaseiland ontmoette en wat deze hem allemaal te vertellen had. Verderop valt te lezen dat de professor in een grot een tijdmachine heeft gevonden waarmee naar oude beschavingen gereisd kan worden.

TIJD-MACHINE

Deze tijdmachine ligt in een grot vlakbij een uitgestorven nederzetting. Nadat de olielamp is aangestoken kun je een heel stuk de grot in. Meteen dient zich de eerste puzzel aan. Dus je klooit wat met een stel beelden en wat hoofden en na flink wat gesave is het zaakje opgelost.
Als beloning gaat er een deur open. Achter deze deur bevindt zich een vreemd apparaat. Het is een glazen bol met een soort knoppen aan de onder- en bovenkant. Op de knoppen staan verschillende dieren afgebeeld.
Plots lijkt de bol van vorm te veranderen en je ziet het gezicht van professor Nichols verschijnen. Hij vertelt dat hij gevangen zit in een andere dimensie en dat hij wel wat hulp kan gebruiken. Oké, Nichols 't is dat je het zo vriendelijk vraagt, dus je drukt op een knop en... euh, shit waar ben ik??

PUZZEL-ADVENTURE

Timelapse is een puzzeladventure met als doel het bevrijden van professor Nichols door allerlei puzzels op te lossen in de beschavingen van de Egyptenaren, de Maya's, de Anasazi's en uiteindelijk in Atlantis.
De puzzels bestaan uit het openen van deuren, het laten varen van boten of het laten vechten van dieren. Er wordt in de puzzels vooral veel met symbolen gewerkt en dat betekent goed opletten en aantekeningen maken.

GEHEIM-ZINNIG

Het spel speelt zich af in een grafisch heel mooie wereld, vol kleur en strakke tekeningen. Zoals wel vaker in adventures zijn sommige objecten niet getekend maar gerenderd. Het effect hiervan is mooi, gewoon doordat het getekende en het gerenderde in balans lijken te zijn.
Het geheel wordt omlijst door ambientachtig muziekjes. De muziek past met name goed bij Timelapse omdat de muziek eenzelfde geheimzinnige sfeer oproept als de puzzels en de graphics.

Aan dit spel zitten zeker twee heel opmerkelijke zaken; ten eerste, het bestaat uit zo'n vijf uur videofilm en ten tweede, je kunt er tegen praten!!

NET ALS IN DE FILM

Het spel The adventures Of Pinocchio is gemaakt naar de film met dezelfde titel waarin regisseur Barron heeft geprobeerd om zoveel mogelijk het echte, originele verhaal te handhaven. De film werd op locatie in Tjechië geschoten, maar Pinocchio en andere poppen en wezens werden gemaakt in London in Jim Henson's Creature Shop. Om het spel uit te spelen en Pinocchio weer veilig thuis te krijgen, hoef je de film niet te hebben gezien. Het spel is eigenlijk zelf een grote film die zo'n vijf uur duurt. Het doel van het spel is om Pinocchio, die opnieuw in een pop is veranderd, uit de klauwen te redden van de gemene Lorenzini.

SPRAAKHERKENNING

Het meest bijzondere aan Pinocchio is het feit dat er gesproken kan worden tegen de karakters, mits je natuurlijk een microfoon hebt. Dit gaat via Voice Recognition oftewel spraakherkenning. Spraakherkenning betekent dat de computer gesproken tekst begrijpt en dit kan verwerken tot data en de verwerkte data kan omzetten in bijvoorbeeld tekst of een handeling. Bij het software programma OS/2 wordt tegenwoordig spraakherkenning standaard meegeleverd. Je zult voordat je gebruik van deze optie maakt wel eerst de PC aan je stem moeten laten wennen. Voor Pinocchio hoeft de computer je stem niet te leren kennen. Dit komt doordat men de computer laat reageren op alles wat lijkt op het woord waarom in het spel gevraagd wordt. Daardoor reageert de computer ook op de zin 'Waar is Pinocchio' in plaats van het Engelse 'Where is Pinocchio'.

HULP

In de zoektocht naar Pinocchio sta je niet alleen, aan het begin van het spel kun je kiezen uit het meisje Lumina en de jongen Candlewick. Zij staan klaar om je te helpen. Via kleine opdrachten kom je steeds een stapje dichterbij het einde.
Zo moet je bijvoorbeeld in het begin van het spel met de andere poppen van Gepetto praten. Alleen zijn deze poppen wat dom en kunnen maar een woord tegelijk onthouden. Zo vormen zes poppen die ieder een ander woord zeggen, een hele zin. Voor het spel moet de zin wel in de juiste volgorde worden uitgesproken.

GEEN BLOED

The Adventures of Pinocchio is geen spel zoals we bij Power Unlimited gewend zijn; geen bloed, geen deathmoves, geen sexy babes, geen geweld, geen moeilijke puzzels. Wel heeft het mooie effecten, fraai uitziende poppen (bijvoorbeeld een redelijk eng zeemonster). Het heeft allemaal nog het meest weg van een kostuumdrama. Dat komt natuurlijk ook doordat het hele verhaal zich afspeelt in de negentiende eeuw, maar ook doordat je in het begin van het spel in een hele mooie ouderwetse bioscoop zit. Je zou kunnen zeggen dat dit spel voor alle leeftijden is, voor kinderen geldt dat ze dan wel voldoende Engels moeten kunnen verstaan.

Deze vent stuurt je naar de gevangenis.



Ze zijn gemeen, dom, maar wel grappig.

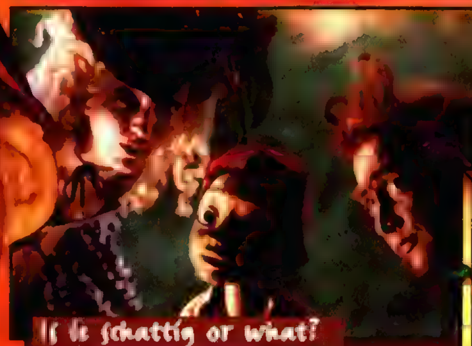


Als je deze microfoon ziet, kun je praten.



Lumina is het lievelingetje van de klas maar soms ook bijdehand.

Volgens mij liegt ie.



Is ie schattig or what?



- Praten tegen de karakters
- Mooie poppen
- Helemaal gefilmd
- Nu eens geen geweld

PC CD-ROM
Prijs: ± ƒ 99,95 Bfr. ca 1800
Systeemeisen: 486 DX/66, 8 Mb Ram, 10 Mb schijfruimte, Soundblaster, Windows 95/ Windows 3.1. Microfoon aanbevolen.
Fabrikant: IBM
Distributeur: IBM
Tel:020-5136006





Sommige spellen zijn ook zonder deathmoves en sexy babes goede spellen. Dat geldt zeker voor The Adventures Of Pinocchio. Met name het uiterlijk en Voice Recognition zijn sterke punten.
LAURA

The Adventures Of Pinocchio

Een adventure dat goed afloopt als alle hoofdrolspelers om het leven komen, is op z'n zachtst gezegd een origineel uitgangspunt. Voeg daar een krankzinnige militaire god-computer aan toe en je hebt een spel waarbij je het uitschreeuwt van genot.

I HAVE N
AND I MUS

FRESH
Een van de meest herdrukte verhalen uit de Engelstalige science-fiction literatuur is een kort verhaal van schrijver Harlan Ellison met de intrigerende titel 'I have no mouth and I must scream'. Ellison schreef dit verhaal al in 1967, maar de inhoud blijkt zo universeel dat de spelversie die bijna 30 jaar later is gemaakt, zo 'fresh' overkomt alsof het verhaal pas onlangs werd geschreven.

ELLISON SCREAMS
Zegt de naam Harlan Ellison je niets, dan ken je vast wel een van de televisieseries waarvoor hij afleveringen heeft geschreven; onder meer The Outer Limits, The Alfred Hitchcock Hour (nu weer te zien op het Sci-Fi channel), Star Trek en The Twilight Zone.
Dat Ellison's werk alom wordt gewaardeerd, blijkt wel uit de vele literaire onderscheidingen die hij in de wacht heeft gesleept: op het nachtkastje van Ellison staan verscheidene Nebula Awards, Hugo Awards, Bram Stoker Awards, Edgar Allen Poe Awards, een World Fantasy Award en een British Fantasy Award.
Alsof dat nog niet voldoende is, heeft Ellison een stemgeluid dat goed genoeg werd bevonden om een hoofdrol te vertolken in zijn eerste CD-Rom adventure.

POWER TIP
Lees het oorspronkelijke korte verhaal.

TERMINATOR
'I have no mouth' is - niet verwonderlijk voor het genre - een duister en zwaarmoedig verhaal dat bovendien slecht afloopt, voor de mensheid in het algemeen en in zekere zin ook voor de hoofdrolspelers.
Het verhaal doet in eerste instantie sterk denken aan dat van Terminator: een op hol geslagen militaire computer die zich tot doel heeft gesteld om de mensheid uit te roeien en daar zeer goed in slaagt. Die computer heet in dit geval niet Skynet, maar AM. Dat stond aanvankelijk voor Allied Mastercomputer, maar veranderde al snel in I AM, oftewel Ik Ben - gebaseerd op de bekende Latijnse uitspraak Cogito Ergo Sum: Ik denk dus ik besta.

KILLING DATA
AM begon als een in het geheim ontwikkelde militaire computer met het vermogen om een wereldoorlog te voeren op een zo gecompliceerde wijze dat geen mens er nog het fijne van snapte. Op een bepaald moment kreeg AM zelfbewustzijn en doordat AM slechts 'killing data' werd gevoerd, leerde hij eigenlijk alleen maar te haten. AM haatte de vijand en alle andere mensen, vooral omdat niemand er ooit aan had gedacht om AM een lichaam te geven.
Zijn wraak was enorm: op vijf mensen na roeide hij iedereen uit, waarna hij zich met de macht en mogelijkheden van een krankzinnige god onledig hield met het treiteren van het handjevol overlevenden.

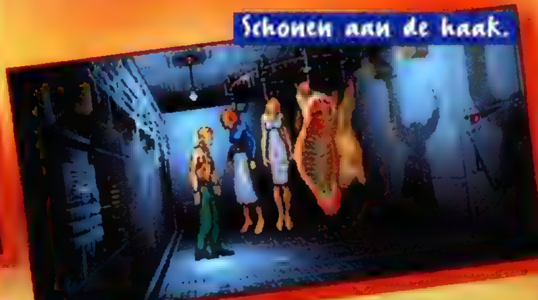
IKBENNY
Deze overlevenden, Gorrister, Ellen, Benny, Ted en Nimdok, zijn al 109 jaar lang de ge[vangenen] van AM [op] het moment dat he[t] spel begint.
In de intro wordt du[ide]lijk dat de vijf niet zo[maar] maar zijn geselecte[erd]. Stuk voor stuk hebb[en] ze dingen uitgevr[eten] die hen classificere[n]

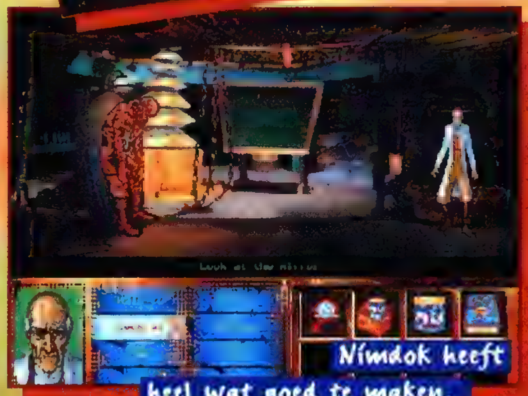
Brainscape versie 1.0 beta.

De weg naar de Aarde.

Ellen ontmoet de Anubis


Beter een slechte buur...


Schonen aan de haak.


Nimdok heeft heel wat goed te maken.


Verduiveld leuk beeldhouwwerk.


Wat een dooie boel

als slechte mensen. Gorrister veroorzaakte de dood van zijn kind en stuurde zijn vrouw Ellen naar het gesticht. Ellen was mede-verantwoordelijk voor de dood van het kind, maar zij was min of meer blij met de vergetelheid van het gesticht na een traumatische ervaring met een monteur die haar verkrachtte.
Benny vermoordde zijn mede-soldaten in Vietnam om zichzelf te redden, Ted was een fraudeur die zijn slachtoffers tot de bedelstaf bracht en Nimdok was niemand minder dan een collega van de beruchte concentratiekamp-arts dokter Mengele.
Er is maar één manier voor de vijf laatste mensen om te ontsnappen aan hun lot, en dat is door te sterven, iets wat AM niet toelaat. De speler heeft de opdracht om Gorrister, Ellen, Benny, Ted en Nimdok alsnog dood te laten gaan. Dat kan alleen als ze tonen dat ze ondanks hun verleden in staat zijn om goede, liefdevolle, menslievende dingen te doen. Hoe je het ook bekijkt, een origineel speldoel.

DUBBELOP

Qua bediening is 'I have no mouth' aanmerkelijk minder origineel, iets dat de speelbaarheid in dit geval alleen maar ten goede komt. Op zich is het een standaard klik-en-speel adventure. Onderin beeld is voortdurend de interface te zien, met een menuutje met acht mogelijkheden: walk to, look at, use, take, talk to, swallow, give en push.
De eerste vier zijn echter vaak dubbelop. Om bijvoorbeeld een deur te openen kun je er eerst naar kijken, vervolgens er naar toe lopen en dan de deur gebruiken, maar je kunt ook meteen voor 'use door' kiezen. Daarbij komt dat na een handeling meestal automatisch het onderdeel 'look at' wordt geselecteerd. Dat is de optie die het minst wordt gebruikt, omdat alleen kijken de speler niet verder helpt.
Afgezien daarvan werkt de interface vlekkeloos, en wie al het geklik en geschuif te vermoeiend vindt, kan alle functies ook activeren met een enkele toets: u voor use, t voor talk, enzovoort.

VIJF ADVENTURES

De vijf mensen die je moet redden van het leven komen één voor één aan de beurt. Voor ieder is er een andere wereld waarin ze moeten tonen tot goedheid in staat te zijn.
Zo moet Gorrister een onschuldige gevangene bevrijden, Ellen moet onder ogen zien wat er met haar is gebeurd door een oud-Egyptische banvloek met behulp van een high-tech computer op te heffen, Benny moet het leven van een kind redden dat op het punt staat geofferd te worden, Ted moet zijn schulden inlossen en Nimdok moet een paar van zijn gruwelijke experimenten niet uitvoeren.
De vijf werelden verschillen zo veel van elkaar dat het net is alsof het vijf verschillende adventures zijn, die wonderbaarlijk genoeg op een enkele CD-Rom passen.

AAAAAARGH

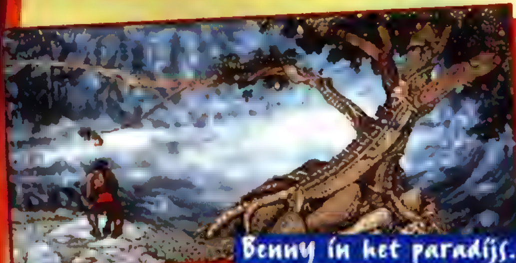
Nog niet genoemd is het geluid, en dat is in dit geval wel een aparte vermelding waard. De angstaanjagende muziek is, in tegenstelling tot veel andere games, goed genoeg om aan te laten staan tijdens het spelen en de stemmen zijn zeer treffend gekozen.
AM is ingesproken door Harlan Ellison zelf en hij komt waarlijk over als de krankzinnige god-computer die hij geacht wordt te zijn, Gorrister klinkt overwegend als Duke Nukem en Nimdok heeft het typische Duitse accent dat je van een Duitser verwacht.
Blijft er nog maar een kwestie over: de titel klinkt goed, maar mensen zonder monden heb ik niet gesignaleerd. AM is de enige zonder mond, maar schreeuwen kan hij als de beste...


Mevrouw Jezus geloofde in haar man.



Effe pissuuh.


De assistent van dr. Mengele is klaar.


Benny in het paradijs.


Gorrister gevangen in de hel.

... MOUTH,
... SCREAM

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- Origineel verhaal
- Verrassend spelverloop
- Fraai geluid
- Soepele gameplay

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Cyberdreams
Distributeur: Diamond Soft
Tel.0591-634333

9°

Een uiterst origineel spel met een soepele gameplay, fraaie graphics, huiveringwekkende geluiden en een gegeven dat maar heel zelden in de overwegend optimistische multimediaprodukten van deze tijd wordt gebruikt. Aanrader!
BEN

Ik houd niet van verkeersregels en geef niets om de lak van m'n auto. Een deuk meer of minder kan me ook geen moer schelen. Ik wil alleen maar scheuren en medeweggebruikers trashen. Gelukkig lag Rally Championship op me te wachten.

Rally Championship





RAPPORT

GRAPHICS	8⁷
GELUID	9²
ORIGINALITEIT	8⁶
SPEELBAARHEID	9⁰

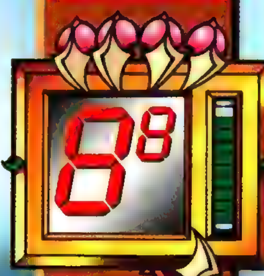
▲ Erg realistisch!

▲ Sneeuw, regen en mist

▼ Onduidelijke ranking tijdens race

▼ Je wordt op de baan gehouden

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486 DX2/66, Win95 of Dos 6.22, 8Mb RAM, SVGA graphics card, Soundblaster of compatible, Double speed CD-speler
Fabrikant: Europress
Distributeur: New Media Guide
Tel.070-3817030



Ondanks een paar minpuntjes, toch een zeer realistisch en goed speelbaar spel. Vooral de nachtrace is erg leuk.

EINDELOOS

Rally rijden vind ik een van de leukste takken van de autosport. Rally's worden gereden op verschillende wegsoorten. Het is niet zoals bij Formule 1 allemaal mooi glad asfalt. Het ene moment rijd je over asfalt, en voor je het weet gaat het over in modderweggetjes, hobbelige steenpaden of beland je in een complete sneeuwstorm. Regen, wind, sneeuw, het maakt niet uit, de race gaat door. Rally Championship heeft eindeloos veel scenario's om in te racen. Niet alleen zijn er veel verschillende parcoursen, ook beïnvloeden de omstandigheden waaronder je rijdt (mist, regen en sneeuw) behalve je zicht, ook hoe je auto op de weg ligt.
Het is dus raadzaam om goed de gegevens van de tracks te bekijken en je auto daarop aan te passen. Een paar nieuwe bandjes, schokdempers iets zwaarder afstellen en het stuur wat strakker voor de haarspeldbochten.

AUTHENTIEKE GELUIDEN

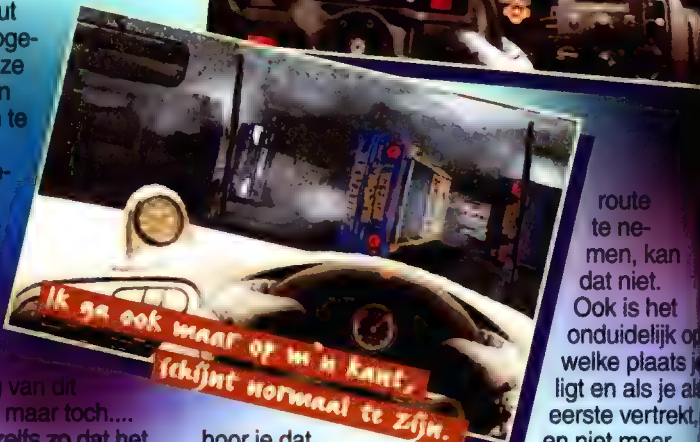
In Rally Championship kun je in zes verschillende wagens stappen. De Subaru Impreza Turbo en de Proton Wira voor het snelle werk op het asfalt, de VW Golf Gti 16V en de Skoda Felicia voor het afwisselende rijden, de laatste twee zijn de Ford Escord Cossworth 4x4 en de Renault Maxi Megane, vooral geschikt voor het groffere werk.
Tijdens het rijden is er een duidelijk verschil te voelen als je overgaat op een ander wegdek. Niet alleen veranderen de authentieke wagengeluiden, maar je voelt het gelijk aan de manier waarop de wagen reageert op het sturen. Ik moet zeggen dat dit toch wel het beste is van het hele spel.
Het rijden gaat verder perfect, zowel met gamepad, joystick en keyboard maar de joystick beviel het allerbeste.
Sportprogramma's laten weleens een race zien vanuit een 'on board camera', als je dat bij rally's ziet dan zie je dat ze heel veel stuurbekrachtiging hebben en sturen d.m.v. korte rukjes aan het stuur. Zo moet je ook je virtuele wagen besturen. Tot zover allemaal erg mooi en realistisch. Helaas zijn er toch nog een paar dingen waar ik me kwaad over maakte.



VERWARREND

Hoewel er genoeg toeschouwers vlak langs de kant van de weg staan, is het absoluut niet mogelijk om ze van hun sokken te rijden. Nou begrijp ik natuurlijk wel dat dat niet de bedoeling van dit spel is, maar toch.... Het is zelfs zo dat het bijna niet mogelijk is om van de weg te raken. Als je ook maar een klein beetje buiten het parcours raakt, hoor je dat je lak eraan gaat, en word je weer op de baan gedwongen. Zelfs als er meer dan genoeg ruimte is om even een alternatieve route te nemen, kan dat niet. Ook is het onduidelijk op welke plaats je ligt en als je als eerste vertrekt en niet meer wordt ingehaald, dan kom je onderweg toch nog tegenstanders tegen, en dat is nogal verwarrend.





DEATH RALLY


De Duke I presum

Duke Nukem heeft z'n rijbewijs gehaald. In Death Rally kan hij zijn keurige manieren als automobilist laten zien. Gelukkig voor ons heeft hij wel een aantal wapens en andere rotgeintjes tot z'n beschikking.


Ready? Go!


Duke op kop.


Bocht iets te krap genomen.

OVERVERHIT

Een aantal weken terug vertelde Ben mij over een racespel met Duke erin. Ik zag meteen een 3D Duke in z'n wagen stappen, door een prachtig 3D landschap scheuren en onderweg pigcops en octabrains neerknallen. Zo fantaseerde ik nog even door over nieuwe monsters en hardcore wapens. Prachtige parcours zoals in Megarace en crashen als in Destruction Derby. Na een tijdje was ik helemaal rood aangelopen en zweette als een otter. Ben zat me wat vreemd aan te kijken en raadde mij aan een koude douche te nemen.

FATAL F##$@ING ERROR

Nu was ie er dan eindelijk, Death Rally zat in de doos met nieuwe games voor deze maand, jihaauw, aan de kant die is voor moi. Ik had mazzel, een 486DX/66 moest het aankunnen, hoewel er een Pentium 90 werd aanbevolen(?). Vrolijk aan de installatie begonnen en even later kon ik in het DOS scherm het commando rally geven. Pats. Fatal Error. Helaas, maar waar. Van alles geprobeerd, maar zonder enig succes. M'n computer weigerde om het spel te starten. Nu heb ik het geluk dat ik kan overstappen naar een Pentium 90 of 133. Als je die keuze niet hebt, is dat dus mooi beep.

TOP DOWN VIEW

Snel Laura achter d'r compu weggewerkt. Hopla, binnen no time alles voor elkaar en de race kon beginnen. Maar toen.....argh, het is een 'top down view'. Alsof je vanuit een helicopter boven op je wagen kijkt. Al mijn dromen vielen in duigen. De autootjes zien eruit alsof ze uit een chocolade-ei komen en Duke is alleen aanwezig als pasfoto in een van de racers.
Maar... ik kwam al snel tot de ontdekking, dat er toch meer aan dit spel was te beleven dan ik in tweede instantie dacht.

GEEN VRAGEN STELLEN

Je begint onderaan de ranglijst en in 'blitzkrieg battle races' kun je door te winnen geld verdienen waarmee je in de shop allerlei koele extra's kunt kopen. Zo kun je een paar dodelijke bumpers, landmijnen, bepantsering en rocket fuel aanschaffen. Het is zelfs mogelijk om de andere wagens te laten saboteren.
Als je wat geld tekort komt dan kun je bij de loan shark geld lenen. Ook kun je voor wat andere vage types, tijdens de race, wat spullen ophalen en afleveren. Hier word je natuurlijk voor betaald maar je moet verder geen vragen stellen. Langs de weg staan toeschouwers die je zomaar neer mag schieten. Zelf rij ik ze liever overhoop, aangezien ik de bloedsporen wel aardig vind staan. Racen en upgraden, da's alles, geen Duke of octabrains, maar top down view scheuren en knallen. Ook leuk.

POWER TIP

Als het even kan zou ik de paddestoelen ontwijken. Zoals je misschien weet, kunnen die je danig in de war brengen.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Omstanders doodrijden
- ▲ Concurrenten neerschieten of opblazen
- ▲ Negentien koele tracks
- ▼ Weinig Duke

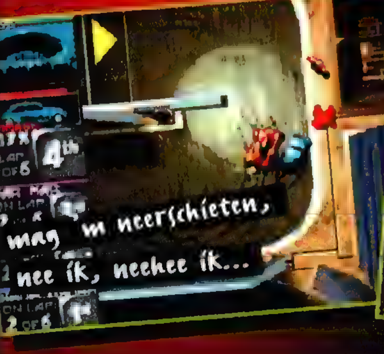
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Officieel 486DX/66. Aanbevolen: Pentium 90, 16 Mb, joystick, Double speed CD-ROM.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701



Death Rally is niet wat ik had gehoopt maar het is een leuk racespel. Vergeet dat hele Duke Nukem gebeuren maar, want dat is nergens terug te vinden. Toch zijn de negentien verschillende tracks koel genoeg om je een tijd bezig te houden.

BAS


Sam gaat voor het grote geld.


mag ik ze neerschieten, nee ik, neehee ik...


Landmijnen en bloedsporen, YES!


Zo mooi zien ze er niet uit.



Klaar voor de start.



'Kickstart'.

POWER TIP

Bochten afsnijden mag eigenlijk niet, maar het kan wel.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Gelijkwaardige computertegenstanders
- ▲ Frasi bochten- en springwerk
- ▲ Zelf parcours bouwen
- ▼ Geluid van woedende wespen

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486/66, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis/joystick, Double speed CD-speler, Dos 5.0/Win95.
Fabrikant: Warner/PMR
Distributeur: PMR
Tel.023-5420554



Lang niet slecht, dit motorracespel. Het is nog bepaald niet perfect, maar ruim voldoende om de tijd door te komen tot ze iets beters hebben gemaakt.
BEN

Autoracegames zijn er meer dan genoeg. Het genre van de motorracegames daarentegen is nog niet zo ver ontwikkeld. Maar de fabrikanten leren snel.

KEUZES, KEUZES

Meerijden in Moto X is geen kwestie van op de motor stappen en scheuren maar. Om te beginnen moet je kiezen welke kleur motorpak en welke kleur motor jou het beste staat. Daarna moet je besluiten of je in je eentje tegen zeven computertegenstanders rijdt of tegen een menselijke tegenstander en zes computertegenstanders. Daarna ga je eerst naar een garage om wellicht nieuwe banden of een betere vering te nemen en kies je voor een automatische of handmatige versnelling.

Is dat allemaal gedaan, dan moet je besluiten aan welk race-evenement je gaat deelnemen - er zijn er vier, die elk bestaan uit vier of vijf races. Doen er twee menselijke spelers mee, dan krijg je tevens de keuze voor een race-evenement in Fantasyland, dat ook bestaat uit meerdere ritten.

Heb je na al deze keuzes nog energie genoeg, dan kun je eindelijk aan de startlijn verschijnen.

KICKSTART

Moto X begint met een geanimeerd filmpje waarin onder meer te zien is hoe de ene motorrijder de ander van zijn 'bike' probeert te schoppen.

In het spel zelf is zoiets helaas niet mogelijk: de coureurs zijn één met hun motoren, en blijven ook na de meest verschrikkelijke valpartijen onlosmakelijk met hun motor verbonden.

Een relatief klein gebrek dat in het racegenre bepaald niet ongewoon is, net zoals een botsing in een autoracegame nooit tot gevolg heeft dat de bestuurder uit de auto wordt geslingerd.

Dat soort dingen komt de snelheid van het spel wel ten goede, maar doet wat mij betreft toch af aan het realisme van het spel.

PUBLIC ENEMIES

Een ander gebrek, dat in vrijwel elk racespel terugkeert, is het geluid van de motoren. Klinken ze meestal als naaimachines of muggen, de motoren in Moto X maken voor de verandering het geluid van woedende wespen. Zou het nou werkelijk zo moeilijk zijn om een motor als een motor te laten klinken?

Nu ik het toch over gebreken heb: hoog tijd dat de toeschouwers ook eens wat meer in het spel worden betrokken.

Langs de parcoursen in Moto X staan tientallen mensen die er net zo goed niet hadden kunnen staan. Je kunt namelijk dwars door ze heen rijden zonder het geringste gevolg voor de toeschouwer of de motor!

Maar Moto X heeft ook goede eigenschappen. De diverse motoren (ze zijn er van 125 tot 500 cc) sturen zoals dat van ze verwacht mag worden.

Ze gaan schuin in de bochten, maken flinke schuivers als het pad te modderig is, rijden aanmerkelijk trager in het water en komen echt los van de grond als een heuvel met voldoende snelheid wordt genomen.



Maar wie gaat de goede kant op?



Off the road.

EIGEN WEGEN EERST

Moto X komt met een ingebouwde editor waarmee spelers hun eigen parcours kunne samenstellen.

Dit is vooral handig omdat de kant-en-kla parcours, ondanks de verschillende achter- en ondergrondjes, behoorlijk veel op elkaar lijken.

Eigen achtergrondjes gebruiken is niet mogelijk, maar verder worden de eigenschappen van een zel bouwparcours alleen maar beperkt door de fantasie van de speler. Het kost wat meer tijd maar uiteindelijk rijdt het stukken beter.



Niergordels om!



Crossen met z'n tweeën tegelijk.

Moto X

Beter dan ie voorheen was. Beter, sneller en groter. En nu met nog meer filmsterren. Alle space-handelaars verzamelen. De Privateer is terug!

Privateer 2
The Darkening


Vriendin of vijand? Kejjou wat schelen!

UITGEBREID
De eerste Privateer kwam uit in 1993. Het was een combinatie van een ruimteverkenningsspel en een actiespel dat verscheidene prijzen won vanwege de (toen) originele aard van het spel en de fraaie space-graphics. Deel 2 is gebaseerd op hetzelfde concept maar dan met de nodige eigentijdse uitbreidingen. The Darkening is daardoor een combinatie van een interactieve film (op de 3 CD's staat in totaal zo'n drie uur aan (interactieve) filmbeelden) en een space-adventure geworden, waarbij de nadruk ligt op het maken van goede deals en het oplossen van puzzels, maar ook voor liefhebbers van schieten is er het nodige te doen.

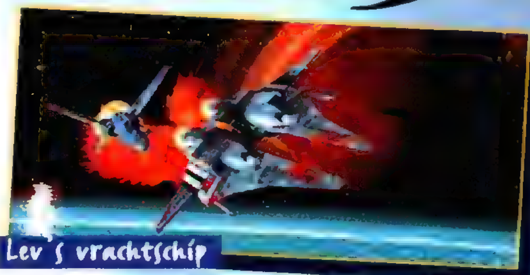
KIES BEWUST
In feite kan de speler kiezen of hij wil gaan handelen, verkennen, de premiejager uithangen of koerier spelen. Daarbij staat, voor degene die genoeg credits heeft verdiend, een vloot van 18 verschillende ruimteschepen, inclusief de nodige wapen- en technologie-upgrades, ter beschikking. Voor een veel lager bedrag kan de speler echter al gebruik maken van de diensten van een 'wingman' of 'wingwoman', die mee gaat op elke reis en minstens voor een goede rugdekking kan zorgen.

THE BIG SLEEP
De hoofdpersoon die je speelt heet Lev Arris. Deze Lev is juist ontwaakt uit een comateuze slaap die ongeveer 10 jaar duurde. Hij werd gevonden aan boord van een vrachtschip dat was aangevallen door een onbekende vijand. Daarbij verloor hij zijn geheugen en uiteraard wil Lev dat graag terug hebben.

POWER TIP
Koop Origin's 'Official Guide' voor Privateer 2: The Darkening. Daarin staat alles wat je moet weten om te overleven als freelance smokkelaar/handelaar/geheugenverliezer.

De enige manier waarop dat kan, is door allerlei dubieuze opdrachten aan te nemen van allerlei half of helemaal illegaal opererende werkgevers, waarvan sommigen hem bovendien proberen om te brengen. Deze figuren zijn belangrijk voor Lev, want zij weten zeer waarschijnlijk meer over zijn verleden en kunnen uitsluitsel geven over de vraag wie Lev tien jaar geleden hebben neergeschoten.

WERK ZAT!
Het eerste klusje wordt aangeboden door Joe the Bartender, die gespeeld wordt door de bekende acteur John Hurt. Joe lijkt Lev te kennen, hij vraagt hem althans bij de eerste ontmoeting of hij 'het vaste recept' wil drinken, maar veel wil Joe in eerste instantie niet loslaten.


Lev's vrachtschip wordt aangevallen.

Later in het spel wordt Joe wat scheutiger met informatie, maar niet al te veel, en voor alles moet uiteraard op een of andere manier betaald worden. Dit laatste is op zich geen probleem; je begint met voldoende credits om een eigen schip te huren en een bescheiden bemanning aan te nemen. Werk is er altijd in overvloed, of je nu een gevaarlijke sector wilt verkennen, gezochte crimineel opsporen, een kostbaar transport begeleiden of verkenningsklusjes voor de militairen uitvoeren.

RAPPORT
- GRAPHICS 8^{7}
- GELUID 8^{4}
- ORIGINALITEIT 6^{7}
- SPEELBAARHEID 8^{0}

- ▲ Veel mooie filmbeelden
- ▲ Volwaardige space-combat
- ▲ Afwisselend
- ▼ Lijkt soms geen eind aan te komen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, vesa 1.2, geluidskaart, muis en/of joystick.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

8^{0}

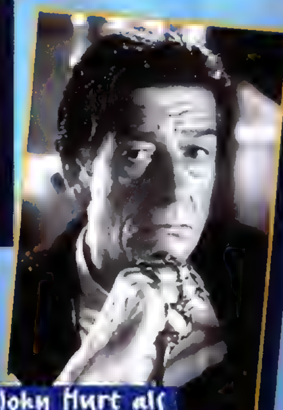
Hoewel het uiterlijk veel verschilt van Privateer 1 komt het uiteindelijk op hetzelfde neer: jezelf verrijken op alle mogelijke manieren onder het mom van handel. Liefhebbers zullen genieten van de extra filmbeelden en het zich langzaam ontrafelende verhaal. BEN


Vakantie nodig, Lev?


Leuk plaatje, maar waar ben ik?

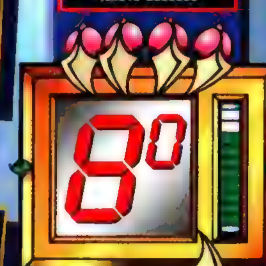
BUY/SELL

In de ruimteschepenwinkel.


John Hurt als Joe the Bartender.


Raak! Maar wat is het?


Eind goed..



Schitterende 3D-setting met bewegende camerastandpunten.

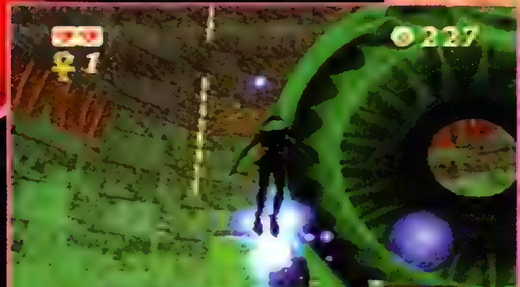
Voetje voor voetje...

Fargus in druk gesprek met zijn evenbeeld op een stokje.

Aan het rijtje van toppers als Gex, Crash Bandicoot en Nights kunnen we weer een nieuwe grootse 3D-platformtitel toevoegen: Pandemonium. Dit spel zal je stijl achterover doen slaan. Niet alleen de graphics zijn thrilling maar ook de platforms en gameplay zijn van grote klasse...

POWER TIP

Effe een paar passwords: OOABEBIA; PAABFBAI; ADAAAAIG en NAAAEBBA...



Fargus ziet eindelijk het licht, einde level.



Van deze zwam gaan we even een champignonnetje maken.



Raak de schietschijf en de coins vliegen om je oren.



Er moet heel wat gesprongen worden.

TOERISTJE SCHEPPEN

Ik had Ed al een aantal keren aan de telefoon gehad waarbij hij mij telkens had gemeld dat er op de redactie een geweldig spel voor me klaar lag. Dit was net in een week waarin ik het waanzinnig druk had met allerlei andere zaken. Zo moest ik nog alle voorbereidingen treffen voor een duikvakantie in Egypte, had ik een heleboel verplichtingen bij CallTV en moest ik natuurlijk ook nog denken aan al mijn sociale contacten. Maar Ed had me goed nieuwsgierig gemaakt, dus pakte ik tijdens een vrij uurtje snel mijn fietsmonster en scheurde door het Vondelpark zo snel mogelijk naar de Power Unlimited. Aangezien er nog heel wat toeristen in Amsterdam rondliepen en de remmen van mijn fiets het niet echt goed doen, kwam ik met een bloederig voorwiel, een verbogen voorvork en een scheef stuur bij de redactie voorrijden. Liftje naar de derde verdieping en daar lag de CD. Een blinkende Golddisc, nog geen final-version maar goed genoeg voor een recensie. Pandemonium, ik voelde het, dit moest iets bijzonders zijn...

HOCUS POCUS

Toen ik de intro van Pandemonium zag, wist ik het zeker: dit moet een heel lekker spelletje zijn. Nikki (een lenig tover-elf-meisje-leerling) en Fargus (een maffe joker zonder enig verantwoordelijkheidsgevoel) hebben het grote toverboek van de tovermeester 'geleend' en staan bovenop een van de torens van het kasteel waarin zij wonen. Met z'n tweeën lezen ze de ene na de andere toverspreuk op en het resultaat is telkens weer een prachtig vuurwerk aan de nachtelijke hemel. Een kwartier lang hebben ze de lol van hun leven, totdat ze een toverspreuk tegenkomen die ze beter hadden kunnen overslaan...

Pander

241

Boven een nabij gelegen dorp verschijnt namelijk opeens een gigantisch monster met weinig goeds in de zin. Zonder aarzeling gaat zijn bek open en stort hij zich hongerig op het dorpje. In een hap is het plaatsje met al zijn inwoners verzwolgen en Nikki en Fargus staan er met open mond naar te kijken. “Eeeh, kun je deze toverspreuk weer ongedaan maken?”, vraagt Fargus aan Nikki. “Nee, ik zou niet weten hoe...”, antwoordt zij met ontzetting.

TOLKIEN

Het avontuur kan beginnen. De makers van Pandemonium, het gerenommeerde softwarebedrijf Crystal Dynamics, hebben met dit spel weer teruggegrepen naar het klassieke game-genre: het platformspel.

Het spel is goed te vergelijken met de gameplay van Crash Bandicoot, Nights en Gex (ook een Crystal Dynamics produkt). In meer dan 18 levels moeten Nikki en Fargus zoveel mogelijk diamanten zien te verzamelen (voor elk level mag je overigens kiezen wie van de twee jou het meest geschikt lijkt om het tot een succesvol einde te brengen). Onderweg worden ze natuurlijk flink lastiggevallen door monsters die zo weggelopen zouden kunnen zijn uit een van de verhalen van Tolkien. De diamanten geven meer energie, meer levens en speciale krachten voor speciale wapens. Het gebruik van die speciale wapens hangt weer af van welke powerups door Nikki en Fargus gescoord worden. Al met al een zeer bekende en tot in den treure gebruikte en geteste gameplay. Wat maakt Pandemonium dan toch zo bijzonder?

DUIM-TIMING

Allereerst zijn er de fantastische graphics. 2D is in Pandemonium eerder uitzondering dan regel. En net als in het geweldige Super Mario 64 wordt er gebruik gemaakt van verschillende camerahoeken. Zo wordt er door de camera's in- en uitgezoomd en kunnen Nikki en Fargus dus van veraf en dichtbij bewonderd worden. Daarnaast wordt het grootste deel van Pandemonium door een scroll van rechts naar links afgewerkt maar zijn er ook delen van levels waarbij de viewpoints zich achter, voor, boven en onder de karakters bevinden, inclusief het gevoel van hoogte-, engte- en nog veel meer andere vrezen.

Wat ook een groot pluspunt van Pandemonium is, is het noodzakelijke gevoel voor timing dat de gamer moet hebben. Een goed platformspel is niet een spel waarin lukraak gesprongen kan worden maar een spel waarin bijna elke sprong van de karakters afgemeten moet zijn. Spring je mis, dan ben je dood en probeer je het nog maar een keer. Een uitdaging voor geheugen, duim en joypad-handling.

PLATFORM-KRAKER

Hier tegenover staat ook een minpunt. Het manco van Pandemonium is de beperkte bewegingsruimte van de karakters. Tegenover bijvoorbeeld een spel als Super Mario 64 zijn Nikki en Fargus een stel harken die alleen maar voor- en achteruit kunnen bewegen, zij het op een hele soepele manier. Maar ja, het is natuurlijk niet eerlijk om 32-bit games te gaan vergelijken met een spel dat speciaal ontwikkeld is voor de lancering van Nintendo's nieuwste 64-bit sensatie.

Wie met een open mind aan het spel begint, zal zeker genieten van alle levels die aan Nikki, Fargus en jezelf voorbij trekken. Pandemonium heeft namelijk alle elementen in zich verenigd die een gewoon platformspel onderscheidt van een regelrechte kraker: mooie graphics, opwindende platforms, leuke karakters, timingspelletjes en de spanning van wat er in het volgende level allemaal te beleven valt. Kortom: Pandemonium is z'n geld dubbel en dwars waard...

RAPPORT

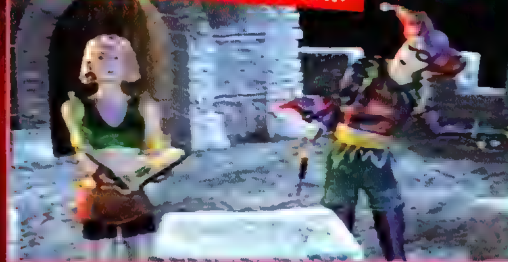
GRAPHICS	8⁹
GELUID	9²
ORIGINALITEIT	8⁸
SPEELBAARHEID	9⁵

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: BMG Nederland
Tel.035-6256256



Een platformkraker, zo kan je Pandemonium zonder aarzeling noemen. Iedere gamer die dit spel voor de eerste keer speelt, zal met open mond gegarandeerd een straaltje kwijl langs zijn of haar kin voelen druppelen...
THOMAS


Gekke Fargus staat te springen om weer een paar monsters af te maken.


Waar staat toch die toverspreuk om dat monster weer weg te toveren?


Bonuslevel, type psychedelisch.

POWER TIP

Kijk uit dat je in het level Fungus Grotto niet in het slijmspoor van de slakken terecht komt. Je glijdt dan namelijk naar de slak toe en sterft een verschrikkelijke dood...


Een prachtige plek voor een romantisch avondje.


Dit is nog eens een lekkere glijbaan.

nonium

Pocahontas

"Bas dit is wel iets voor jou, Pocahontas, een interactief tekenfilmboek", zei Laura toen de nieuwe games binnenkwamen. "Wat zeg je? Pakjehandtas? Wat moet ik daarmee?" Disney heeft het verhaal van Pocahontas op CD-ROM gezet en er een interactief leesplaatjesboek van gemaakt. Het is mogelijk om meer te doen dan lezen alleen. Je kunt namelijk spelletjes spelen. Zo is er 'Hoepels schieten', 'Bessen vangen', 'Waar is Meeko?' en 'Zoek het dier'. Heb je geen zin meer? Dan ga je gewoon verder met lezen.
Het is echter niet nodig om steeds op de eerste pagina te beginnen, je kunt gewoon direct naar je favoriete gedeelte, of naar waar je was gebleven. Zat te doen voor kleine Gamekids.

BAS

Pocahontas • PC CD-ROM • Prijs: f 100,- Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Disney • Distributeur: Philips • Tel.06-0400.

GRAPHICS: 6,9 **GELUID:** 6,8 **ORIGINALITEIT:** 8,0 **SPEELBAARHEID:** 7,3

Smash Court

Tennis met een knipoog, dat lijkt het idee achter Smash Court. De spelers zijn grappig geanimeerde poppetjes en ook de banen zijn leuk bedacht. Sommige wedstrijden vinden plaats in de natuur met dieren die mee staan te kijken of bovenop een heuvel waardoor een te hard geslagen bal met een suizend geluid in de afgrond verdwijnt en zelfs een zandbaan op Haïti ontbreekt niet. Natuurlijk zijn er ook de gebruikelijke ondergronden (hard court, gras, gravel, indoor) en veel opties met soorten toernooien, enkels, dubbels etc.
Het spelen zelf gaat redelijk, al is het timen vooral bij de service behoorlijk lastig en daarbij krijg je ook een fout toegekend als je de bal bij het serveren helemaal niet raakt(!?). De tegenstand is ook op beginnersniveau behoorlijk pittig dus, hoe kinderlijk het spelletje soms ook overkomt, je zult een aardig balletje moeten kunnen slaan om puntjes te pakken.

ED



Smash Court • PlayStation • Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2175 • Fabrikant: Namco • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250728

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 6,0

NHL 96 Powerplay

NHL Powerplay '96 • PlayStation • Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350 • Fabrikant: Virgin • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4300350

GRAPHICS: 5,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 5,0

'Just like real pro hockey', belooft de hoes van NHL Powerplay '96. Even een Reality Check - dit lijkt volstrekt NIET op hockey. Ik hoop dat de arme zielen die zich in het jaar 1996 op het gladde ijs hebben moeten wagen, zich beter hebben gevoeld dan de zielige kluitjes pixels die Virgin Interactive Entertainment ons voorschotelt.
En ook de controls zijn whack. Aangezien ik met de grootste moeite nog niet kon onthouden wat er in de handleiding stond, besloot ik maar lukraak op alle knoppen tegelijk te drukken. Kennelijk deed ik dit met zulk een timing en finesse, dat onder mijn duimen de Pittsburgh Penguins het volledige seizoen naar hun hand zetten. Is dat niet mooi? En mijn verzameling middelmatige sportspelletjes is weer een exemplaar rijker.

ANDREAS



Outrun

Outrun • Saturn • Prijs: f 109,95 Bfr.ca. 1975 • Fabrikant: Sega • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4300350.

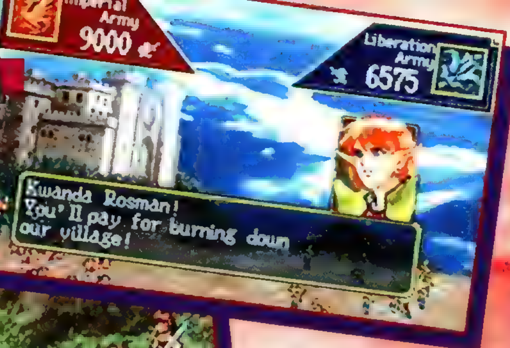
GRAPHICS: 4,0 **GELUID:** 4,5 **ORIGINALITEIT:** 3,0 **SPEELBAARHEID:** 5,0





Het is natuurlijk van levensbelang dat een 'nieuwe' spelcomputer al snel na de introductie vergezeld gaat van een behoorlijke hoeveelheid games. Zowel voor de Saturn als de PlayStation is het aantal beschikbare titels inmiddels zeer behoorlijk. Helaas zit er wel heel wat kaf tussen het koren... en gelukkig is er Power Unlimited om je daarvoor te waarschuwen.
Outrun is een heel simpel racertje en misschien bij sommigen bekend uit lang vervlogen arcade tijden. Met een klassieker heeft het echter weinig te maken want Outrun is qua graphics en gameplay zo achterhaald dat 't ook jaren geleden op een 16-bitter geen hoge cijfers zou scoren. Pure nonsens om zo'n niemandalletje op de Saturn uit te brengen.

ED



RPG's zijn schaars op de 32-bitters. Gelukkig heeft de PlayStation een powermove gedaan, waardoor nu een adventure in de sfeer en stijl van Lufia het daglicht ziet.

Je wordt ergens in de middeleeuwen door je koning op pad gestuurd om de landsgrenzen te bewaken, samen met je papa en je vrienden. Vijanden proberen namelijk het gebied te veroveren en met alle attributen die je in de verschillende dorpjes kunt verkrijgen, zul je het tot een goed eind moeten brengen.
Resultaat: vele uren spanning en speelplezier. Helaas lijkt het qua graphics allemaal net iets te veel op een RPG die rechtstreeks uit de SNES gekropen is. En van de PlayStation verwacht ik toch iets meer.

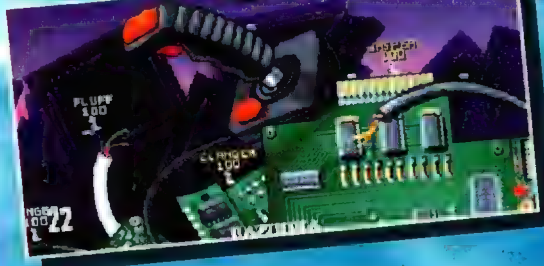
SKATE

Suikoden

Suikoden • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Konami • Distributeur: Konami • Tel.020-4223411.

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Worms United and Reinforcements



Team 17 heeft goed geluisterd naar hun fans en heel snel een Worms-uitbreiding gemaakt. Om deze Worms te spelen hoef je het 'oude' spel niet te bezitten, je kunt het meteen installeren en voilá spelen maar. Natuurlijk is deze Worms voorzien van andere landschappen, wapens, geluiden en extra options. Verder is 't nog steeds hetzelfde belachelijke (is een compliment) spel. De wormpjes zijn nog steeds 15 pixels groot (of klein) en gebruiken bazooka's, mijnen en handgranaten. Maar ook met het exploderende schaap, de bananen bomb en de mole bomb kun je de tegenstanders om zeep helpen.
Dat Worms een populair spel is, wisten we al en dat heeft onder andere geleid tot een nieuwsgroep op Usenet (www.team17.com, Usenet newsgroup: alt.games.worms) en een chat kanaal op IRC (#worms).

LAURA



Worms U & R • PC CD-ROM • Prijs: f 89,95 Bfr.ca. 1625 • Fabrikant: Team 17 • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241.

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Krazy Ivan • PC CD-ROM • Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2176 • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,0

KRAZY IVAN



Krazy Ivan is niet bepaald een stabiel persoon. Hij wordt dan ook niet voor niets Krazy genoemd. Toch hebben ze hem een zeer dodelijke gevechtsrobot ter beschikking gesteld. Vraag me niet waarom, maar het is zo.
Ivan's gevechtsrobot wordt gelanceerd vanaf een speciale vrachtwagen, en Ivan besluit ook zichzelf te lanceren terwijl de wagen nog in beweging is. Alles gaat nog net goed en Krazy Ivan is onderweg om, overal waar hij dat nodig acht, dood en verderf te zaaien. Het hele spel wordt gespeeld vanuit Ivan's killerobot en het is een kwestie van veel knallen en rondlopen. Koel toch?

BAS



Scorched Planet • PC CD-ROM • Prijs: f 109,- Bfr.ca. 1975 • Fabrikant: Virgin • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016.

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

In Scorched Planet rijd je rond in een Type 16 morphing voertuig. In de lucht kan ook want dit karretje verandert moeiteloos in een vliegtuig.
Het is de bedoeling dat je de bewoners van Dator 5 beschermt tegen aanvallen van Voraxianen, zowel vanuit de lucht als vanaf land. Deze hebben besloten dat alle mensen moeten worden gere-processed. Oftewel, ze moeten worden hergebruikt voor iets nuttigers, iets als hondevoedsel ofzo.
Rijd en schiet rond en red alle mensen die je tegenkomt en knal die aliens uit de lucht of van de planeet. Leuk om te doen, maar zeker niet bijzonder.

BAS



Scorched Planet

Bij het optiescherm van DCT kun je gelijk aan een wedstrijd beginnen maar aan te raden is om eerst even het trainingskamp te bezoeken waar een ballenkanon je alle hoeken van de baan laat zien.
De graphics van dit spel zijn absoluut mooi. De spelers bewegen realistisch en het veld ziet er ook niet slecht uit.
Als je een single game doet, kun je kiezen waar in de wereld je wilt gaan spelen, maar de courts zien er allemaal zo'n beetje hetzelfde uit.
Ik had aanvankelijk veel moeite om de ballen te halen maar toen drukte ik, per ongeluk, op de B button van mijn joypad en maakte een prachtige zweefduik en kon nog net de bal terug slaan. 'Wauw dat is klasse', schreeuwde ik en deed daarna niets anders meer.

BAS



Davis Cup Tennis

Davis Cup Tennis • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1900 • Fabrikant: Telstar • Distributeur: Konami • Tel.020-4223411

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** 8,5

Ashes to Ashes



De aliens hebben 't weer eens gedaan. De schurken hebben stiekem 'evil brains' in de hoofden van Aardse soldaten getransplanteerd. Als gevolg daarvan worden die soldaten waanzinnig en proberen ze alles en iedereen in hun directe omgeving te vernietigen. Het sein voor de overheid om een 3D-shoot'em up gamer in te zetten die korte metten maakt met de losgeslagen soldaten.
De speler krijgt zes futuristische vuurwapens mee waarmee allerlei lopende, rijdende en vliegende soldaten mogen worden neergeknald. Om de strijd niet ongelijk te maken kan de speler zelf af en toe ook in een rijdend of vliegend maar vooral bewapend voertuig stappen. De gevaren die daarbij getrotseerd moeten worden zijn (bewegende) mijnen, teleporters, lava en radioactief afval.
Ashes To Ashes is een Doom-a-like, al heeft het met Doom niets te maken. Wellicht geschikt voor hardcore liefhebbers van het genre die al het andere al hebben gezien en gespeeld.

BEN

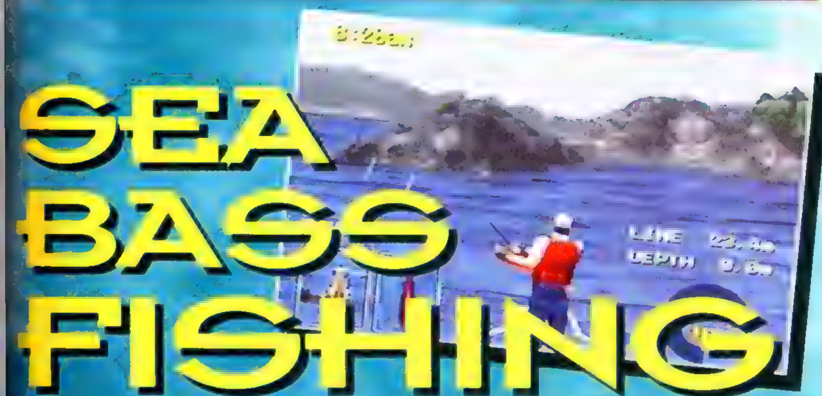
Ashes To Ashes • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 60,- Bfr.ca. 1225 • Fabrikant: Corel • Distributeur: Ingram Micro • Tel.030-2651000

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 4,0 **SPEELBAARHEID:** 8,0

Sea Bass Fishing • Saturn • Prijs: ƒ 140,- Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: JVC • Distributeur: Acid soft • Tel.030-2410010

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 7,2 **ORIGINALITEIT:** 7,4 **SPEELBAARHEID:** 8,0

Sea Bass Fishing



Wie van leunstoelvissen houdt, krijgt nu de kans zijn slag te slaan met deze sportsfishing-game. Met een doos vol nepvisjes (bekend van de TV-reclames), een hengel en een kapitein naar keuze zul je op zee en in riviermondingen een zware strijd moeten leveren om vissen als makreel, barracuda en de belangrijkste, de zeebaars, op je bootje te krijgen.
Oefening baart kunst en als je de technieken eenmaal onder de knie hebt, kun je je wagen aan het grote toernooi. Houd je aan de regels en hook'em, or get hooked. De vette graphics zullen de 'fisherman's friends' ongetwijfeld laten lekkerbekken.

SKATE



ThunderForce • Saturn • Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: Techno Soft • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4300356

GRAPHICS: 6,0 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 4,0

ThunderForce is een verticale shoot'em up space adventure uit de oude doos. Joepie, mag Keesie ook eens wat anders doen dan vechten!
Maar ik heb weer eens te vroeg gejuicht. Eén en al frustratie. Het ligt misschien aan mij maar ik word erg opgefokt van spelletjes waar je na dertig seconden al Game Over bent. Deze versie van ThunderForce is niet om door te komen. Vloekend en tierend ramde ik op de controlpad totdat het medische team van de VNU de tijd rijp vond om het busje voor te laten rijden.
Hoe is het in hemelsnaam mogelijk om in dit spel een level verder te komen, laat staan het spel uit te spelen? Dit spel hoort thuis in het Torture Museum en niet in de games-store.

KEES



Gold Pack I

Thunder Force

Shattered Steel

Vijftig bloedstollende missies, mooie achtergronden, meer dan twintig verschillende aliens om op te schieten en iets van vijfentwintig soorten wapens om aan je Planet Runner te hangen. Dat is in het kort wat Shattered Steel eigenlijk is. Wat er op de doos staat, is wat je krijgt.
Het probleem is dat er zo godvergeten veel van dit soort games zijn. Je zit ergens op de een of andere planeet, zoveel jaar in de toekomst en je moet aliens uitroeien vanuit je gevechtsrobot. Jaahaaa, dat kennen we nou wel. Kan iemand iets originelers bedenken? Het is best aardig om te spelen, maar het is gewoon meer van hetzelfde.

BAS



Shattered Steel • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bf.ca. 1800 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: Philips • Tel.06-8408

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 2,0 **SPEELBAARHEID:** 8,0

Hind





De flightsimmers die met veel plezier in de Amerikaanse Apache Longbow helicopter hebben gevlogen, kunnen nu de boel eens van de andere kant bekijken, namelijk vanuit de Russische Hind.
Het hele idee is zo'n beetje hetzelfde als bij de Apache, alleen nu zul je moeten wennen aan andere controls. Natuurlijk zijn ook je vijanden anders, zo mag je terug naar Afghanistan om alsnog wat Mudjahaddin uit hun slippers te knallen. In dit spel zijn namelijk voor het eerst grondtroepen aanwezig.
Ook nieuw is de zogeheten Silicon WSO; deze slimme medewerker bedient de wapensystemen van de voorste cockpit. Erg vriendelijk, aangezien jij je handen vol hebt met belangrijkere zaken, zoals in leven blijven bijvoorbeeld.

BAS

Hind • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bf.ca. 1825 • Fabrikant: Digital Integration • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Gene Wars

Gene Wars • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bf.ca. 1800 • Fabrikant: Bullfrog • Distributeur: Electronic Arts • Tel.010-2850085

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** 7,5



De mensen, de Schonzzoid, de Saurian en de Bohemians hebben een vreselijke oorlog ontketend. Het alienras de Ethereals hebben er schoon genoeg van, nemen iedereen hun wapens af en dwingen ze tot samenwerken.
Jouw vredelievende opdrachten bestaan bijvoorbeeld uit het beplanten van een dorre planeet of dierlijke levensvormen bestuderen. Maar natuurlijk zijn er slechteriken die je tegenwerken.
Gene Wars bevat simachtige elementen; zo moet de basis goed in elkaar zitten om optimaal te functioneren en kunnen diersoorten uitgezet, maar ook gemixed worden. Dit levert geinige nieuwe soorten op.
In Gene Wars kijk je bovenop het speelveld en daardoor zijn de personages in het spel erg klein. Zelf noemen de makers Gene Wars een B-film of een space opera en dit geeft meteen aan hoe serieus dit spel genomen moet worden; niet dus, just for the fun of it!

LAURA

Christmas Country

Christmas Country • CD-i • Prijs: f 39,95 Bf.ca. 720 • Fabrikant: Creative Media • Distributeur: Creative Media • Tel.010-4562011

GRAPHICS: 6,5 **GELUID:** 6,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

"Eindelijk, een platform spel voor CD-i met veel vijandjes. Speel en verken de lange, spannende, met pret gevulde 16 levels van Christmas Country...", aldus de wervende tekst op de ons toegestuurde demo-CD.
Ik moet zeggen dat dit spel zich uitstekend leent om een heerlijke cynische vuilspuitrecensie te schrijven maar dat vind ik iets te makkelijk. Het spel is bedoeld voor peuters en die moeten het nog leren.
Het was niet moeilijk om me in te leven in een grootverbruiker van Huggies Pull-Ups want de graphics en de geluidjes bezorgden me acute flashbacks naar het NES-tijdperk.
Een slecht elfje blijkt de Kerstman te hebben beroofd van zijn lijst met slechte kinderen om er een leger mee op te zetten. Mijn taak als goed elfje is om die lijst terug te bezorgen. Ach. Misschien een kerstcadeautje voor je kleine broer of zusje?

BJØRN



MDK

MURDER DEATH KILL

NOG 735.629 SECONDEN
NIEUWSGIERIG?
http://www2.shiny.com/shiny/



Eeuwig Leven

kom verder, word beter, leef langer



PLAY STATION

VIEWPOINT

Jo uit Berchem, België doet een poging Kees uit zijn lijden te verlossen door de volgende cheats toe te sturen. Nice try Jo, but no can do.

Onoverwinnelijk
Pauzeer het spel en druk op: ■, ■, ●, ●, ▲, X, ■, OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, L1, R1.

Levelskip
Pauzeer het spel en druk op: ■, ●, ▲, RECHTS, LINKS, OMLAAG, R1, L2, R2, L1.

GAME BOY

CHOP-LIFTER 2

Jawel, hij bestaat nog steeds, die goeie ouwe Spel-Jongen. Vraag maar aan B. uit S

Passwords:

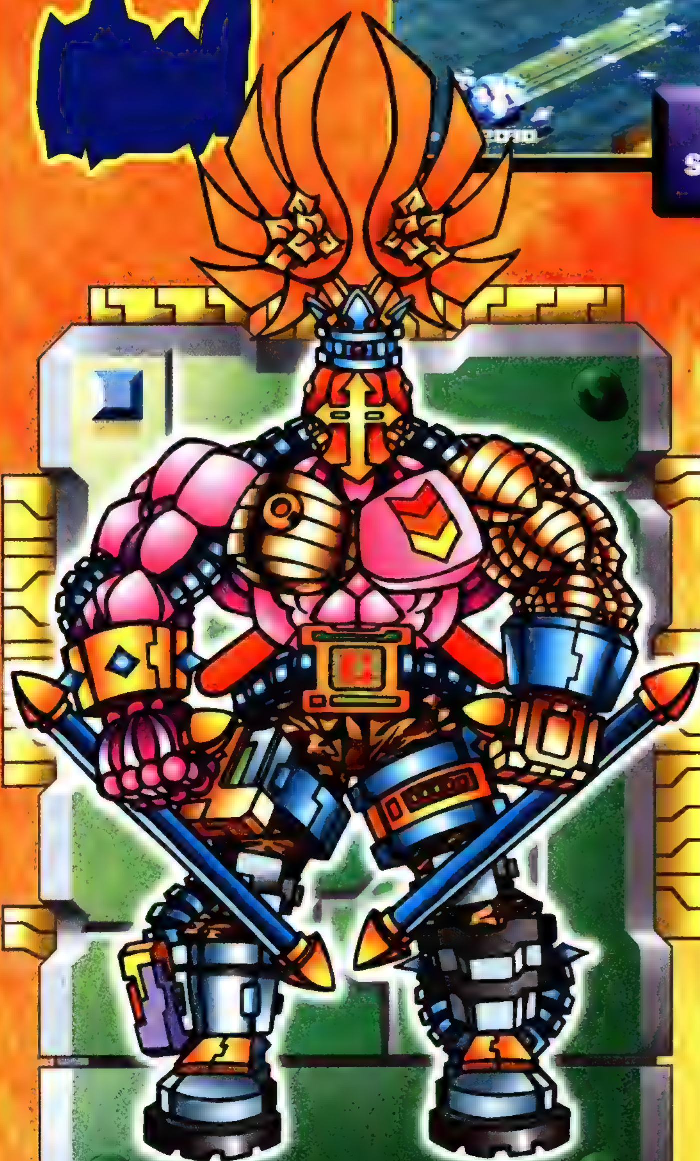
Sector 1
Level 2: SKYHP-PPR
Level 3: LKYBYS

Sector 2
Level 1: CHPLFT
Level 2: BYMSFWR
Level 3: RGHTHI

Sector 3
Level 1: GD-GAMPLY
Level 2: TRYHRD
Level 3: SPRYSK

Sector 4
Level 1: CMPTRWZ
Level 2: CHPYBY
Level 3: VRYHPF

Sector 5
Level 1: GMBYQ
Level 2: LVLYTYZ
Level 3: GDDYGI



Wij, als makers van Eeuwig Leven, hebben rond Oud & Nieuw altijd één grote zorg. Onze bezorgdheid ligt in het feit dat je voor het afsteken van vuurwerk dezelfde attributen gebruikt als voor het spelen van games: handen, ogen en je verstand. Het zou toch vreselijk zijn als lezers hun vingertjes of oogjes zouden verliezen tijdens Oud & Nieuw.

Waarom? Het bevordert de gameplay namelijk voor geen meter. Bovendien valt het met de huidige stand van zaken op het gebied van de spraakherkennings-technologie niet mee om een goede brief voor Eeuwig Leven te dicteren aan je computer, laat staan dat je die brief zonder vingertjes in de juiste brievenbus mikt.

Denk daarom aan jezelf, aan je games en aan ons: wees voorzichtig en stuur ons ook in 1997 elke maand een goede tip. Wie weet wordt dit het jaar dat JIJ er een gratis spel naar keuze mee verdient. Tip, cheats en Gelukkig Nieuwjaarwensen kun je sturen naar:

**POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM**

E-mail ontvangen wij het liefst op ons e-mail adres:
power@euronet.nl

Is je geduld op, stel dan je vragen aan de:

NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

**SONY PLAYSTATION LINE: 06-300535
BELGIË: 0900-00000**
(Hoogtarief kost 6,05 franc per 20 seconden. Laag tarief kost 6,05 frank per 40 seconden).

TIP van de MAAND

Sander uit Winschoten stuurde een mailtje met tips, niet normaal meer zo bruikbaar. Dat moesten we wel belonen met een spel naar keuze. Hij komt naar je toe zodra we weten wat je wilt, Sander.

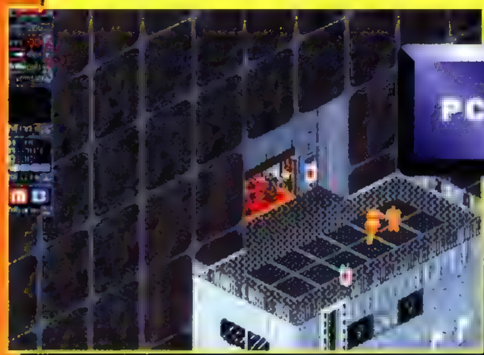
COMMAND & CONQUER - COVERT OPERATIONS

Typ de volgende woorden tijdens het spel.
BLASTUM: onbeperkt nieuwe troepen
ZESIR: onverslaanbare troepen
BIGREEN: onbeperkte credits

MEGARACE 2

Starten met de volgende parameters.
SPEED: maakt je auto sneller
MONEY: je krijgt 99.999 dollar nadat je het spel opnieuw hebt gestart
MAP: een kaart van de weg
TESTPRIZE: prijzenscherm
NOLANCE: Lance Boyle valt je niet lastig
GAME: slaat de intro over
Als je bijvoorbeeld een snelle auto, geld en een kaart wilt hebben, start het spel dan met MEGARACE SPEED MONEY MAP.

PC



GENDER WARS

Een PC-tip die vooral de PlayStation bezitters wel zullen waarderen: Save een game onder de naam: BUY A PLAYSTATION, voor god-mode en meer ammo. Tik in WORLD OF FISH voor een levelselect.

PC

WORMS REINFORCEMENTS

Cadeautje van Edwin uit Kwintsheul. Tik tijdens het spelen BOBJOB in om de cheatmode te activeren, met BOJBOB zet je hem weer uit.

Levelcodes
Level 1: OHSOEASY
Level 2: UNCHAINS
Level 3: BJORNPOP
Level 4: DODGEMAX
Level 5: STARTURN
Level 6: HEYGEOFF
Level 7: REZDOGGY
Level 8: HIGHKICK
Level 9: LONG AGO
Level 10: HEY JON
Level 11: SATANICS
Level 12: NEARDEAD
Level 13: SCUMBAGZ
Level 14: GOOD BYE
Level 15: TRUTHOUT
Level 16: 17THKIND
Level 17: GOGOGO
Level 18: PIGSPACE
Level 19: TRUMTON
Level 20: PARANOID
Level 21: MIXTURES
Level 22: VERY MAD
Level 23: INSANITY
Level 24: GREAT-GIG

PC

HI-OCTANE

Zo high door Christiaan uit Waalre dat je alleen nog maar omlaag kunt...
Tijdens het spelen intikken.
ALT + F1: Zelfvernietiging
ALT + F2: Alle vijanden vernietigen
ALT + F3: Brandstof
ALT + F4: Ammo
ALT + F5: Schild
ALT + F6: Een ronde erbij
ALT + Z: Autopiloot aan
ALT + C: Autopiloot uit

N64

PILOT WINGS 64

Ferry uit Eindhoven en Bastiaan uit Nieuw Amsterdam zijn gelukkige knapen. Zij hebben immers al een N64, terwijl de rest van Nederland daar nog steeds op zit te wachten.
Pauzeer het spel en druk op: OMHOOG, OMLAAG, LINKS, RECHTS. Haal dan het spel van de pauze af en je hebt **onbeperkte brandstof**.



SATURN

FIGHTING VIPERS

Een lekkere tip van Philip uit Delft en Michel uit Maasmechelen. Wat heet? Een heel lekker tussendoortje, als je Honey tenminste een tussendoortje kunt noemen.
Speel het spel met Honey uit op het moeilijkste level, als je dit hebt gedaan moet je meteen weer Honey kiezen. En tijdens het kiezen de X ingedrukt houden en je armour uitschakelen. Honey betreedt het strijdveld nu schaars gekleed in slipje en BH.

Honey als schoolmeisje
Je moet met Honey het spel in de normale mode uitspelen en dan krijg je in de versus mode een nieuwe Honey.

Grote hoofden en voeten
Speel het spel uit met ieder personage, ook de geheime personages, daarna kun je grote hoofden en voeten kiezen voor alle deelnemers.

Zonder muren
Als je niet wilt vechten in een kooi, dan moet je naar de trainingsmode gaan en van drie willekeurige spelers alle moves oefenen. Dan krijg je de optie om zonder muren te vechten.

BUST-A-MOVE 2

Cheatbuster Deborah uit Haarlem brengt je naar een andere wereld. Ga naar het scherm waar je kunt kiezen tussen 'game start', 'time attack' en 'options'. Druk dan op: R1, OMHOOG, R2, OMLAAG. Dan verschijnt er rechtsonder een draakje en heb je een 'Another World' betreden waarvan alle levels en achtergronden anders zijn.

PLAY STATION

NFL QUARTERBACK CLUB '96

Spelen met of tegen Acclaim, onder leiding van coach Paul uit Rhoon.

Acclaim en het Iguana Team
Druk tijdens het Legal scherm snel op: OMLAAG en B, OMLAAG en B, OMLAAG en B, OMLAAG en C. Als het main menu verschijnt, kies dan de Play Options op het Play Menu. Kies voor Pre-season en druk op knop B. Nu kun je op het Team Select scherm het Acclaim en Iguana Team kiezen. Je kunt deze teams alleen in de Pre-season Mode kiezen, voegt Paul er aan toe.

SATURN

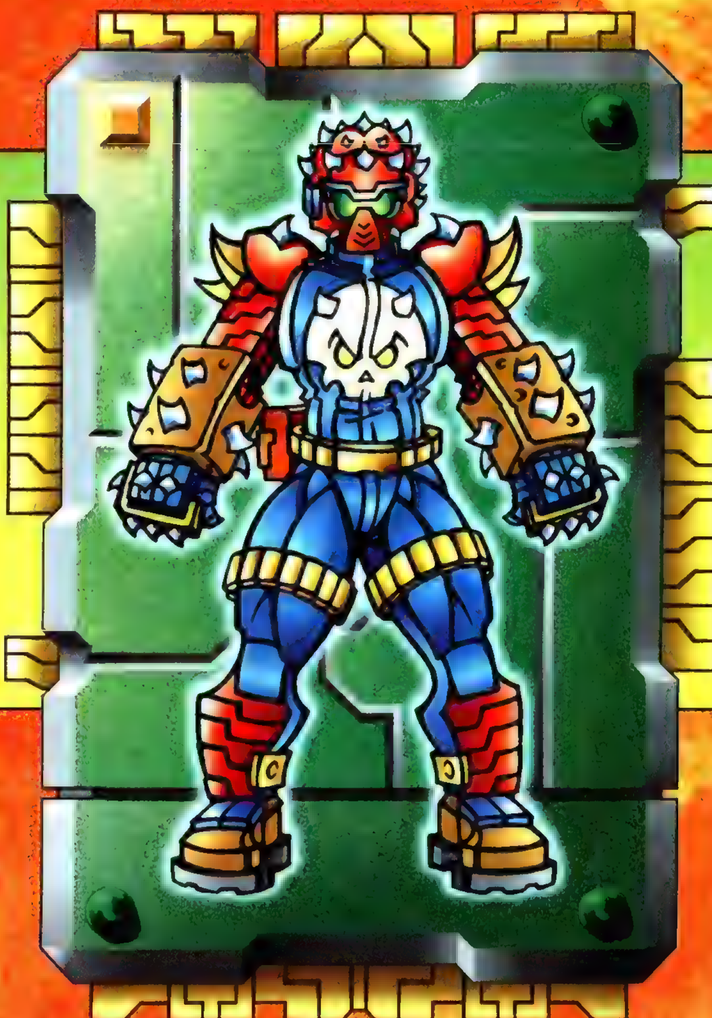
GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

De ballen van René uit Renkum (heuh, dat bedoelen we niet zoals het klinkt).

Bonus levels spelen
Druk tijdens het titelscherm tegelijkertijd op: B en SELECT. Start het spel en kies een level. Je gaat dan direct naar de bonus game van dat level.

Spelen met de eindbazen
Druk tijdens het titelscherm tegelijkertijd op: RECHTS, SELECT, A en B. Dan rent er een kat langs de hoogste score. Druk nu op Start en begin een gevecht tegen de eindbazen.



MR. NUTZ

Jaap uit Wijk bij Duurstede kan er geen genoeg van krijgen om tips in te sturen. En wij worden niet moe om ze te plaatsen. Gebruik NESTOR als password. Druk tijdens het spelen op SELECT voor **energie** en voor **het volgende level** op START en SELECT.

GAME BOY

DEATH RALLY

Tips van het internet gehaald, voor de shareware versie.
Intikken tijdens de race.
DRUB - Geen schade aan de auto
DREAD - Ammo
DRAG - Turbo
DRINK - Rocketfuel
DRUG - Trippen

Intikken tijdens het menu.
DROOL- $ 500.000
DRAW- $ 1000
DROP- 10 punten zakken
DRIVE - 10 punten omhoog
(alleen voor de volledige versie)

PC

3 DO

GEX

3DO? Oja, dat prachtige grensverleggende apparaat dat helaas geen succes is geworden. Maakt niet uit, de cheats doen het uitstekend.
Thomas uit Edegem, België heeft in het spel Gex een **extra wereld** ontdekt, die de prachtige naam Sci-Fi World draagt. Om in deze wereld terecht te komen, moet je alle bonusgames van het spel perfect gedaan hebben, behalve in Rezopolis. Daar volstaat het om 27 tonnen stuk te slaan. Als dat lukt, verschijnt er een nieuwe afstandsbediening, gebruik deze en de deur naar Sci-Fi channel, euh sorry, World zal opengaan.



DUKE NUKEM 3D

Ewald uit Almere-Buiten wist er eentje die wij ook al kenden. Maar stel je voor dat er iemand is die dit nog nooit heeft gedaan.
Als je Duke bloed wilt zien uitbraken: Neem bij voorkeur level 1-2. Als je in dat level begint, schakel je voor het gemak de monsters uit en maak je gebruik van DNKROZ en DNSTUFF. Pak de raketwerper en doe je jetpack aan. Ga zo hoog mogelijk vliegen en schakel op het hoogste punt het jetpack uit; Duke stort gillend naar beneden. Ga vervolgens naar de dancing, loop naar de WC en kijk in de spiegel. Duke braakt bloed.



PC

SPIDERMAN

Rob uit Rotterdam had nog wat tijd over en kwam met de volgende tip op de proppen. Bedankt Rob.
Stage select
Druk tijdens het titelscherm (waar Spiderman heel groot is) op:
Y, A, X, B, A, RECHTS, LINKS

SNES

PC

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Nogmaals cheats van de Sander uit Winschoten, maar nu onder meer voor liefhebbers van grote hoofden.
Tik de cheats in tijdens het main menu.

GIMMEJIM: Boss code
VIRTUAL1: Eerste persoons perspectief
FUNNYHEADS: Grote hoofden
LIFEISUNFAIR: Special move keys

SIM CITY

Link uit Wageningen bedondert de belastingen waar je bij staat, en hij komt er nog mee weg ook! Coole naam trouwens, Link.
Zorg dat je geld in het eerste jaar op is. Wacht dan tot het december is en het Fiscal Budget er is. Zet dan alles op 0 % (ook de tax, brandweer, politie en de wegen). Ga dan weer naar het speelscherm en houd L en R ingedrukt. Ga dan naar het budget scherm en verhoog alles wat je had verlaagd, tot het maximum. Als je dan weer op het speelscherm bent, moet je de L en R los laten. Kijk bij het geld en je hebt **$ 999.999**!!!

SNES



SUPER MARIO RPG

SNES

Super Seváztian uit Amsterdam houdt niet van moeilijk doen. Daarom stuurde hij van alles op om dit spel wat makkelijker te maken. Seváztian, may da force be with ya too.

KERO SEWERS
Op een gegeven moment zie je een platform met een hoge pijp en iets verder een schatkist. Ga naar Land's End en spring bij de Sky Bridge naar beneden. Ga naar links, het bergje op waar het kanon staat. Spring tegen het wolkje dat er uit vliegt. Je komt op een geheime plek, waar je, als je doorloopt, uit de hoge pijp komt in de Kero Sewer. Nu kun je de schatkist pakken.

TADPOLE POND
Tijdens het spel kun je Tadokofsky drie maal helpen:
1ste. Suite #13: SO,LA,MI,RE,DO,RE,DO,RE.
2e. Molenville: MI,DO,SO,DO,RE,LA,TI,DO.
3e. Monsterville: LA,TI,DO,RE,SO,DO,RE,MI.

WOODS
Na Rosenville, krijg je de Woods. Nadat je in een veld komt met vier wegen, moet je (voordat je Gino volgt), meteen west, zuid, zuid, west gaan en kom je bij een boomstam die vol schatkisten zit!

MOLENVILLE
Nadat je de kinderen gered hebt, ga je naar een hutje waarin een man rechtsboven aan een bureau zit te werken. Praat met hem en koop zijn vuurwerk voor 500 coins. Ga buiten naar het oosten en praat tegen het meisje dat zich achter de dozen heeft verstopt. Ruil het vuurwerk tegen haar Shiny Stone. Ga met de steen naar Monsterville, en ga naar de deur links van de Item shop. Gebruik de steen op deze deur en je komt een soort Esper tegen die je uitdaagt. Win van de Esper en je krijgt de Quartz Charm.



N.B.: De Esper is moeilijk te verslaan dus gebruik Mario, Toadstool, Gino, Rock Candy's en Red Essens. De handigste manier om hem te verslaan, is om van links naar rechts de 4e, 2e, 1ste en de 3e kristal te doden en dan pas de Esper. Je kunt ook in Molenville je Shiny Stone inruilen, in de Item shop met het kleine meisje bij de kast, voor een Carbon Cookie. Geef deze dan aan het meisje buiten en je krijgt een Frog coin. Gebruik dan de emmer als warp-pijp.

BOOSTER TOWER
Als je bij de Jester komt, speel dan zolang met hem door totdat je de Bright Card krijgt, die je voor de Grate Guy casino kan gebruiken.

MARRYMORE
De kroon ligt op het hoofd van Booster!

SEASIDE TOWN
Praat tegen de kikker in het huis van de Elder. Deze heeft handige spullen te koop.

THE SUNKEN SHIP
Het paswoord is: PEARLS

SONIC 2

MEGA DRIVE

Zo veel Sonic-tips zijn al ooit gepubliceerd. Wij weten het ook niet meer. Voor de zekerheid voegen we die van Felix er aan toe, en doen hem hele milde groeten terug.

Levelselect
Ga naar options en speel de volgende geluiden af: 19, 65, 9, 17. Je hoort nu een belletje. Druk dan op het titelscherm op A en START.

Supersonic
Bij de levelselect ga je naar het soundtestspel. Speel daar deze geluiden; 4, 1, 2, 6. Zorg dan dat je meer dan 50 munten krijgt en spring.

Supertails
Ga naar options en zorg dat je alleen teleports kan neerzetten bij de debug. Doe dan de debug en laat supersonic op de teleport springen, hij verliest dan zijn kracht en tails is supertails.
Extra: als je dan weer 50 ringen haalt en je springt met Sonic dan ben je allebei in de Super mode.

Debug
Speel in de levelselect de nummers; 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 en je hoort een belletje. Druk dan weer op A en START tijdens het titelscherm.



TIME COMMANDO

PC

De gegevens van de inzender van deze codes zijn nog in een ander tijdsgewricht. Maakt niet uit. De codes worden er niet slechter van.
VONLUX geeft full health
HUIBON geeft alle wapens

LevelCodes
Intikken tijdens Start Code menu in het optiescherm

Easy:
Level 2: DMAKDJMF
Level 3: HMPSTWIF
Level 4: JQMSZZI-IV
Level 5: LPUJJMLW
Level 6: FGAZTPKP
Level 7: JGPHKDNS
Level 8: RIWUSFNM

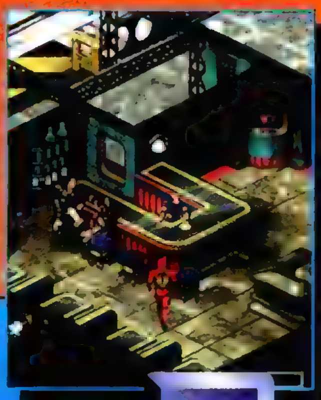
Regular:
Level 1: MI,DLZGGE
Level 2: BCJAKKFY
Level 3: FCYIAYBZ
Level 4: HLVIGBBQ
Level 5: JKDAQNEQ
Level 6: DBJPARDJ
Level 7: HBYXQTJEAK
Level 8: PDFLZC,GG

Hard:
Level 1: SOI:)OLGNK
Level 2: TFJSVJMC
Level 3: XFYAMXIE
Level 4: ZOVASAIV
Level 5: BODSGWLW
Level 6: VEJHMQKO
Level 7: ZEYPCEHQ
Level 8: HMFDLGNN

CRASH BRANDICOOT

PLAY STATION

Symbolen van Hendrik en Johan uit Harlingen. Kenners weten wel wat ze ermee moeten doen.
Super password: ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X
6 %: ●, X, ■, ▲, ●, ■, ■, ▲
11%: ■, ■, X, ■, ■, ▲, X, ▲
13%: X, ■, X, ●, X, ■, ▲, X
18%: ■, ■, ▲, X, ●, ●, X, ▲
22%: ●, ■, ■, ●, ●, X, X, X
32/32 levels: ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲
2/2 sleutels: ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲
Gems: ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X



CRUSADER: NO REGRET

PC

Cheaten mag; het gaat toch om de lijken, niet om het spel. Intikken tijdens het spel.
LOOSECANNON16: Zet de cheatmode aan
CTRL-F10: Onschendbaarheid
F10: Alle wapens, energie en goodies
H: Hack mover (Shift ingedrukt houden en klikken en slepen maar)
F: Laat object framework zien
CTRL-V: Memory stats, version # enz.
F7: Legt grid over het level
ALT-F7: Legt een ander grid over het level
CTRL-F7: Legt weer een ander grid over het level

Command Line Parameters
Warp x = Warp naar level x
Skill x = Verandert het default skill level naar x
Asylum = Boodschap: "Enabling ENHANCED mode. (Not!)"
Demo = Het intro
Ook niet onbelangrijk: Om het wapen van munitie te voorzien, moet je het laten vallen en weer oppakken.

SYNDICATE

SNES

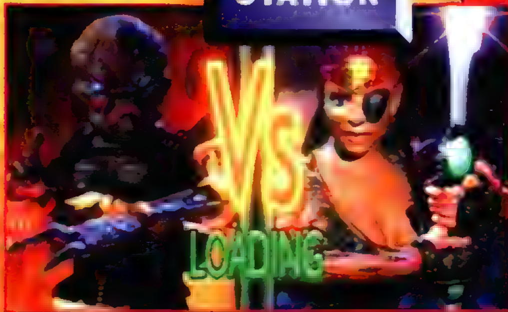
Ronald uit Dedemsvaart weet hoe je snel rijk wordt: gebruik als namen ROB A BANK dan krijg je een heleboel geld (en dan zeggen ze nog dat misdaad niet loont...)

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

De inzender had het zo druk met cheaten dat hij of zij vergat bruikbare personalia in de brief te vermelden. Weer een kans gemist om beroemd te worden... Control-Alt-Shift vasthouden terwijl je het volgende intikt:

superfunkicalifragisexy: Onsterfelijkheid baarheid
iseenfireandiseenrain: Oneindig veel ammo
ooohhhlllaaallaaa: Heat tracking
itsdabooomb: Selfdestruction voor bepaalde vijanden (werkt niet bij vijanden die aangegeven worden tussen rode haakjes)
crazysexycool: Oneindig veel jumpjets
inmybeautifulballoon: Voegt jumpjets toe
likethecomstarbaby: Automatisch een missie halen
ontimeeverytime: Zet de time compression key aan
antijolt: Zet de time expansion aan
bubbleboy: Bounding spheres
beholdmyglory: Zet Imfree-eye mode aan
undflashyflashy: AutoGrouping aan
walkthisway: Leading Recticle aan (vijanden volgen de crosshairs naar je toe)

PC



PLAY STATION

CRITICOM

Michel uit Amsterdam, we houden het kort: bedankt.

V.S mode

Dayton Trent
Rank 2: SIER
Rank 3: ETER

Demonica
Rank 2: GONE
Rank 3: WORL

Delara
Rank 2: PHAN
Rank 3: KING

Exene
Rank 2: SPHE
Rank 3: WING

Gorm
Rank 2: CHAM
Rank 3: MARV

S.I.D.
Rank 2: ODTH
Rank 3: BATM

Sonork
Rank 2: PLAY
Rank 3: CHRO

Yenji
Rank 2: SPID
Rank 3: STAR



STREET FIGHTER ZERO 2

Eindelijk weer een bericht van Frank uit Bergen, Noord-Holland. Glad your back, Frank.
Om te **vechten met de geheime figuur Gouki**, moet je eerst drie Perfect Finishes hebben aan het begin van het spel. Daarna moet je het spel eindigen met minstens drie Super Combo Finishes, that's all.

PLAY STATION



SUPER MARIO 64

Andy uit 's Heerenberg, Kevin uit Uden, Ferry uit Eindhoven, Maurice uit Brecht (België) en Bastiaan uit Nieuw Amsterdam kennen Super Mario 64 al van buiten, en dat delen ze graag met de rest.

Ontmoet Yoshi
Eerst moet je alle 120 sterren vinden. Ga dan naar het kasteel, het kanon bij de brug is nu bruikbaar. Schiet Mario naar het dak van het kasteel, en voila daar is Yoshi. Praat met hem en verdien 100 levens en een triple jump.

1000 munten truc
Ga eerst naar een Bowser level (het eerste is het makkelijkste). Als hij naar je spuugt, ga je naar de dichtstbijzijnde 'spot'. Als Bowser dan weer wil aanvallen, loop je naar de overkant. Verzamel daar 1000 munten. Als je er 1000 hebt, komt er een M voor je levens te staan. Elke keer als je nu 'dood' gaat, komt er een leven bij in plaats van een leven eraf. Pak je echter een 1-up dan raak je een leven kwijt.

Super Jump
Als je van heel hoog ergens afspringt dan verlies je veel energie. Dit hoeft niet!! De volgende keer als je springt moet je, als je bijna op de grond bent, een butt-stomp of een kick doen. Daarmee rem je af, en verlies je geen energie als je op de grond komt.

N64

HARVESTER

Cheats van Laura, onder het motto: Let's kill things better.
BRUCE - Godmode
NICK - Gezondheid
DUSTIN - Warp van de stad naar de Lodge
BOSTON STRANGLER- Warp in de Lodge naar level 2
HELTER SKELTER - Warp in de Lodge naar level 3
CHARLES MANSON - Warp naar het laatste level
SON OF SAM - Extra items
MURDERER - Extra guns

PC



WIPEOUT 2079

Patrick uit Hoorn heeft WipeOut al uitgespeeld en deze cheats gevonden, dus doet hij een gooi naar de tip van de maand. Euh, jammer maar helaas Patrick... maar in ieder geval bedankt. Misschien volgende keer?
(Als je de cheats goed hebt uitgevoerd wordt het beeldscherm even groen.)

Phantom Class
Houd tijdens het kiezen van de 'class' de volgende toetsen ingedrukt: L1 + R1 + SELECT druk dan op: ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
Alle wapens
Pauzeer het spel en houd weer de L1 + R1 + SELECT ingedrukt terwijl je op X, X, ■, ■, ●, ●, ▲ drukt.
Alle tijd van de wereld
Pauzeer het spel houd wederom L1 + R1 + SELECT ingedrukt en druk dan op de volgende toetsen: ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ●, X.
Energie
Pauzeer het spel houd de L1 + R1 + SELECT ingedrukt terwijl je op ▲, X, ■, ●, ▲, X, ■, ● drukt.



PLAY STATION



RISE OF THE TRIAD

Chiel uit Alkmaar en Farhaz uit Tilburg zijn oplettende jongens met een heel goed geheugen. Beiden stuurden ze een verbetering van de in mei 1995 geplaatste ROTT cheats. Zoveel goede wil konden wij niet onbeloond laten. We plaatsen ze niet allemaal, zoals je misschien wel weet zijn het er nogal veel.
DIPSTICK: Activeert de cheatmode
CARTIER: Complete kaart
CHOJIN: Godmode en alle wapens
RIDE: Vlieg mee op een raket
GOTO: Warp naar een willekeurig level
SIXTOYS: Alle items
TOOSAD: Alleen godmode
FLYBOY: Vliegen
BADTRIP: Je bekijkt 't net effe anders
BOING: Elastiek mode
GOOBERS: Herstart het level
SPEED: Autorun
PANIC: Alles weer normaal
LONDON: Mist, een verradelijke zaak
NODNOL: En dan nu het weer: de eerdere mist is verdwenen
BURNME: Kogelvrijvest
JOHNWOO: Twee pistolen

De volgende cheats werken alleen in de volledige versie:
KESOFDEATH: Genetische energie straal
SPLIT: Split missile
HOMERUN: Excalibat god mode
CUJO: Dog weapon
WOOF: Tijdelijke dogmode

PC

MARIO-KART

Robbie uit Wezep, dit wisten we toch allang (maar inderdaad, stel je voor dat er iemand is die dit nog niet wist.) **Om klein te rijden**, schrijft Robbie, moet je tegelijkertijd, tijdens de car select, op Y en A drukken. Dit lukt alleen in de Match Race en Mariokart GP.

SNES

GUARDIAN HEROES

Ga gerust slapen. Edwin uit Wolde waakt over ons. Om een **verborgen plaats** te vinden moet je doorspelen tot level 3, 4 of 5. Blijf dan naar rechts bewegen en stop alleen om te vechten. Blijf tot het einde van de stage rennen. Je zult een kleine houten wegwijzer zien en als je er op af gaat skip je naar de geheime plaats.
Voor een **andere geheime plek** moet je tot stage 27 (Clockwork Strategy) spelen. Vecht tot het derde groepje vijanden. Nu moet je naar rechts rennen en minstens een vijand in leven houden om het einde van het level te beschermen. Blijf naar rechts gaan dan zul je P. Silver en twee van de Village Gods tegenkomen.

SATURN



DONKEY KONG COUNTRY 1

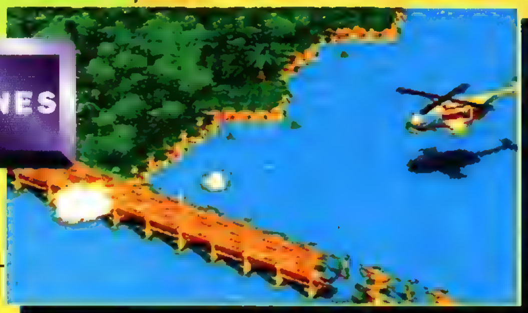
Peter uit Waspik weet het beter. Daarom vult hij een eerder geplaatste tip aan met de volgende nuttige info.
Sander uit Delfgauw schreef over Donkey Kong 1 dat als je Cranky Kong op zijn platenspeler ziet draaien, dat je dan heel relaxed moet drukken op: BENEDEN, Y, BENEDEN, BENEDEN, Y. En dat je in een grot komt met alle bonusfiguren om levens te vergaren, maar dat je die levens niet kunt saven. Ik heb een manier gevonden hoe dat wel kan.
Je moet eerst het eerste level van het spel uitspelen en daarna nog een keer, maar deze keer moet je in datzelfde level al je levens verspillen. Na het game-over scherm zie je Cranky Kong nog een keer met zijn platenspeler, druk dan op: BENEDEN, Y, BENEDEN, BENEDEN, Y en je komt in het bonuslevel. Je kunt nu zoveel levens pakken als je wilt. Als je er genoeg hebt, druk je op START en SELECT en je begint weer in het eerste level, maar met de levens.

SNES

URBAN STRIKE

Neem geen risico. Voer dankzij Jaap uit Wijk bij Duurstede je missies uit met 24 levens.
Missie 1: YWDPMFZS99T
Missie 2: CWDPMFZS99T
Missie 3: 9WDPMFZS99T
Missie 4: NWDPMFZS99T
Missie 5: NWDPMFZS99T
Missie 6: HWDPMFZS99T
Missie 7: LWDPMFZS99T
Missie 8: GWDPMFZS99T
Missie 9: BWDPMFZS99T
Missie 10: WWDPMFZS99T

SNES

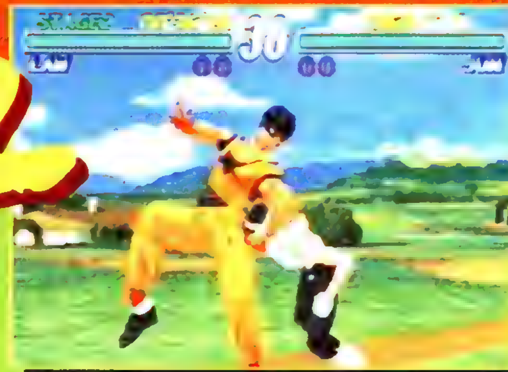


KUIFJE IN TIBET

De wereldberoemde reporter mag dan in Tibet zijn, Rob zit gewoon in Rotterdam en brengt je vandaar meteen naar waar je wezen moet.
Levelcodes
Act 5 Middelgebergte: 315
Act 9 Het Wrak: 907
Act 12 De Storm: 623

SNES

Tekken 2



Zoveel moves, zo weinig Eeuwig Leven. Het eerste deel van de Tekken 2 moves. Te danken aan Yoeri uit Leiden, Mohammed uit Amsterdam, Rik en Tim uit Maastricht, Bruno uit Heule (België) en www.namco. com. Bedankt, jongens. Knoppen die verbonden zijn door het plusteken moeten tegelijkertijd worden ingedrukt.
N = Neutrale positie en betekent dat de joystick in het midden staat.

JUN

Whiplash: ■, ■
Spinning Low Kick: X, ●, ●, ●
Triple Spin Kick: X, ●, ●, ●, X
Scissor Spin Kick: X + ●
Lighting Cresent: RECHTS VASTHOUDEN, ●
Three Ring Circus: ■ + ●, ▲, ●
Three Ring Circus Combo: ■ + ●, ▲, OMLAAG VASTHOUDEN, ●
Middle Screw: RECHTS VASTHOUDEN, ■

YOSIMITSHU

Stone Fist: LINKS VASTHOUDEN, ■, ■, ■, ■, ■, ■
Crouching Spin Kicks: LINKSONDER VASTHOUDEN, X, X, X, X, X
Three Kick Combo: ●, ●, ●
Knee Bash: RECHTS, RECHTS, ●
Shark Attack Blow: RECHTS, RECHTS, X + ●, ■ + ▲, X + ●
Knee Cap: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, X
Indian Style: OMLAAG VASTHOUDEN, X + ●
Meditation: tijdens de Indian Style de joystick in neutrale positie brengen voor gezondheid.

NINA WILLIAMS

Blonde Bomb: RECHTS VASTHOUDEN, ■ + ▲ of: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲
Flash Kicks: RECHTSONDER, X, X, X, ●
Creeping Snake: RECHTSONDER, X, ▲, ■, ●
Left Backhand Body Blow: LINKSONDER VASTHOUDEN, ■
Can Opener: RECHTSBOVEN VASTHOUDEN, ●, X, ●
Bermuda: ■, (of: LINKSONDER, ■) ▲, ●
Assault Bomb: LINKSONDER, X, ■, ▲, RECHTS VASTHOUDEN, ■ + ▲
Winding Kick Combo: RECHTSONDER, X, ▲, OMHOOG (of LINKSONDER of RECHTSONDER), ●



MARSHALL LAW

Knee Lift: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, X + ●
Machinegun Arrow: ■, ■, ■, ■, ■
Triple Head Kick: X, X, X
Shaolin Spin Kick: ●, X, ●
Running Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
Catapult Kick Low: OMLAAG VASTHOUDEN, OMHOOG (of LINKSBOVEN of RECHTSBOVEN), ●
Rainbow Kick: OMLAAG VASTHOUDEN, OMHOOG VASTHOUDEN (of LINKSBOVEN VASTHOUDEN of RECHTSBOVEN VASTHOUDEN) X + ●
Slide Kick: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, RECHTSONDER VASTHOUDEN, X

HEIHACHI MISHIMA

Demon Slayer: ■, ▲, ▲
Flash Punch Combo: ■, ■, ▲
Demon Uppercut: RECHTS, RECHTS, ▲
Leaping Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
Demon Scissors: ●, X
Tsunami Kick: ●, ● (uitvoeren terwijl je opstaat vanuit gehurkte positie)
Get A Stomping: OMLAAG VASTHOUDEN, ● (uitvoeren als de tegenstander op de grond ligt)
Twin Pistons: ■, ▲

PAUL PHOENIX

Hammer Punch to Power Punch: OMLAAG, ■, ▲
Bone Breaker: OMLAAG, ●, ▲
Hang Over: OMLAAG, ■, ●, ▲
Triple Kick Combo: RECHTS, RECHTS, X, ●, RECHTS (of RECHTSONDER), ●
Jab-Sweep: ▲, OMLAAG VASTHOUDEN, X
Neutron Bomb: RECHTS, RECHTS, ●
Down Strike: OMLAAG, ▲
Gut Buster: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ▲, ■

JACK 2

Jack Hammer: ■, ■, ■
Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
Cross Cutsaw: RECHTS, RECHTS, (of RECHTS VASTHOUDEN) ■ + ▲
Cutsaw Blast: RECHTS VASTHOUDEN (of RECHTS), ■ + ▲, RECHTSONDER, ▲
Double Axe: OMLAAG, ■ + ▲
Killing Uppercut: ■ (terwijl je vanuit gehurkte positie opstaat)
Debugger: LINKS, LINKSONDER, OMLAAG, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ■
One Two Blast: OMLAAG VASTHOUDEN, ■, ▲

KING

Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, LINKS VASTHOUDEN, ■
Boston Crab: ■ + ▲, X, ●, ■ + ▲ (na Pile Driver)
Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
Exploder: X + ● of RECHTS, RECHTS, X + ●
Stagger Kick 1: OMLAAG, X + ●, ●, ● of OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ●, ●, ●
Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
Hi-Jack Back Breaker: ■ + ▲ (eerst terugslaan met de Stomach Smash voor dat je deze move uitvoert)
Moonsault Body Press: RECHTS, ■ + ●

MICHELLE CHANG

Twin Arrow: ■ + ▲
Party Crasher: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, ■
Body Elbow: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
Razor's Edge: OMLAAG, ●, ■
Sweep To Head Kick: OMLAAG, ●, ●
Tequilla Sunrise To Slash Uppercut: ▲, ●, ■ (terwijl je opstaat vanuit gehurkte positie)
Double Low Slash Uppercut: X, ▲, ●, OMLAAG VASTHOUDEN, ●
Spin & Kick: X + ●, ●

LEI WU-LONG

Play Dead: OMLAAG (VASTHOUDEN), X + ●
Leaping Double Slicer: X, ● (uitvoeren terwijl je op de grond ligt, maar de tegenstander moet dichtbij je hoofd staan)
Turn Around: LINKS (VASTHOUDEN), X + ●
Hook & Spinning Back Below: ■ + ▲
Low Back Spin: OMLAAG (VASTHOUDEN), ■
Flit-Flip-Flop: ●, ●, ● (terwijl je je tegenstander de rug toekeert)
Hop Up: X + ● (tegenstander moet dichtbij je hoofd staan wanneer je op de grond ligt)
Tornado Kick1: X, ●

KAZUYA MISHIMA

Ultimate Tackle: OMLAAG (of RECHTSONDER VASTHOUDEN), ■ + ▲
Flash Punch Combo: ■, ■, ▲
Demon Slayer: ■, ▲, ▲
Demon Scissors: ●, X
Leaping Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
Heel Drop: RECHTSONDER, ●, ●
Twin Pistons: RECHTSONDER, ■, ▲
Sidestep to Rising Uppercut: LINKS, N, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲

WANG JINREY

G-Clef Cannon: ■, ■, ■
Razor's Edge: OMLAAG, ●, ■
Sweep To Head Kick: OMLAAG, ●, ●
Triple Spinning Kick: ●, OMLAAG, ●, ●
Skyscraper Kick: ● (uitvoeren als je opstaat vanuit gehurkte positie)
Tequilla Sunrise Combo: ▲, ■, ■ (uitvoeren terwijl je opstaat vanuit gehurkte positie)
Slow Power Punch: RECHTSONDER, ▲
Power Punch: RECHTS, ▲



FIFA

Hier heb je je hele leven al op gewacht, en de wereld kijkt met je mee. Enkele meters voor je komt het goal in zicht, de keeper strekt zich, klaar om te duiken. De verdediging sluit je in. Je hebt misschien maar enkele seconden om deze kans te benutten. Je fans, in het "uit"vak achter het doel schreeuwen en zingen je toe, maar mis je... halen ze je genadeloos neer. Je hart slaat in je keel, je schiet, buitenkant schoen. Met een geweldig effect krult de bal om de duikende keeper heen, klem in de rechterkruising. Je fans schreeuwen het uit, en jij, vuist omhoog, je loopt naar jouw supportersvak, een oorverdovend applaus, voor jou, en de andere drie zijdes van het stadion zijn doodstil.



Dit is FIFA 97, vloeiende bewegingen, 3D-realistische spelers in ongekend mooie graphics. Gestuurd door "MotionBlending™" technieken onstaat er een spel zo echt als in van Gaal zijn dromen. Er is een opnieuw ontworpen 32-bits aansturing, management opties en de keus in out- of indoor in het stadion of de supersnelle indoorvelden. Laat je leiden door profesioneel en enthousiast commentaar van o.a. Andy Grey. Dit spel haalt je van de tribune af en je bent waar je hoort, op de mat!



FIFA 97.

Capture the emotion.

...nu kan je het bewijzen!

FIFA97

WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™

Nu uit van EASPORTS...

NBA LIVE97 MADDEN 97 NHL97 PGA TOUR 97

EA SPORTS™

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Voor meer informatie over FIFA 97, bel 00 44 1753 546 465, email uk-support@ea.com of jkruis@ea.com, of schrijf naar Electronic Arts, The Netherlands, Lijsterbeslaan 56, 3053 NL Rotterdam

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: SNES + 2 controllers en 12 spellen o.a. Donkey Kong Country, Kuifje in Tibet, Earthworm Jim 2, Int. Superstar Soccer DeLuxe en meer! Tel. 0597-413405 na 16.00 uur, vraag naar Thijs.

Te koop voor SNES: SMW 1 & 2, Street Racer + Multiplayer + 2 Gamepads, Donkey Kong Country 2, Mario Paint + Nintendo Mouse, Super Mario All Stars, Yoshi's Safari, Asterix, Asterix & Obelix, Super Mario Kart, Nintendo Scope + Scope 6. Prijs per spel: ƒ 50,- Totale pakket, incl. Super Game Boy & 4 gamepads: ƒ 400,-. Heeswijk NB. Tel.0413-292119.

Te koop: SNES + 6 spellen: DKC, Super Mario, Megaman X, Young Merlin, Lost Vikings. Alles voor ƒ 400,- (spellen ook apart te koop) Tel.0227-512526 Erik (NH).

Te koop: Mijn Final Flight 1 voor de SNES, tegen een ander tof spel van jou. Tel.0184-652251. Na 17.00 uur, vraag naar Kevin.

Te koop/Te ruil: Illusion of Time (SNES, met boekje en doosje) ƒ55,-, of ruilen tegen Marioworld 2 of Secret of Evermore, evt. bijbetaling is geen probleem, wel graag spellen met boekje en doosje. Interesse: Tel.079-3316457, Eddy. Omg. Zoetermeer (geen vervoer).

Te koop: Game Boy + 15 spellen, Game licht/accu koptel. 4 oplaad. batt. Oplader in opbergdoos ƒ480,-. Tel.0561-481464, alleen op dinsdag na 18.30 Jarrik (Friesland).

Te koop: SNES + 8 mooie spellen, alles erop en eraan + 2 joypads + game genie ƒ750,- Tel.0561-481849, Rinze.

Gevraagd: Dringend gezocht Secret of Mana 2 (Seiken Densetsu 3) voor de SNES. Ik ben bereid ƒ250,- te betalen. Tel.045-5424784, vraag naar Bert.

Te ruil: Woon je in de omgeving van Doesburg en wil je SNES spellen swoppen, hier dan nu je aandacht!!! Deze spellen zijn te ruil voor de SNES: Mega Man X, Mario All Stars, Illusion of Time, Super Ghouls 'n Ghosts, Super SWIV en Mario World. Alles is intact. Bijna alle soorten spellen zijn welkom, liever geen Sport, Vecht of Schiet spellen. Ik ben een echte RPG-freak..... Interesse om te swoppen: Tel.0313-474608, Jozef Stollé (16).

Te koop: SNES + 1 controlpad + 4 spellen + converter (Super Street Fighter 2, Super Mario All Stars, F-zero, Star Wars) + SNES Scope (met bijbehorende spellen) + opbergkoffer. Alles samen voor ƒ250,-. Tel.023-5848357, Bennebroek (na 19.00 uur).

Te koop: SNES + 2 controllers en 5 topspellen o.a. MK 3, Syndicate, K.I., Super Metroid en Unirally, voor ƒ299,-, alles zogoed als nieuw. Tel.0343-561562 Langbroek (omg. Utrecht).

Te koop: NES + 2 controllers en turbo joystick + 12 spellen + 260 in 1 + zapper + four score. Alles compleet met handleidingen en doosjes + vele codes. Alles i.z.g.st. Winkelwaarde ƒ1300,-, Mijn prijs ƒ399,-. Tel.0227-545274.

Te koop: SNES met 2 controllers, 4-player adapter, 16 spellen met enkele TOP titels, converter en Super Game Boy, vraagprijs ƒ600,-Tel.036-5324278.

Te koop: SNES + spellen + Super Game Boy voor maar ƒ450,- (of degene die het hoogste biedt, na 3 dagen wordt de hoogste bieder teruggebeld. Voor bieders die boven de ƒ600,- gaan gratis Game Boy + spellen) Tel.045-5423254 Roland.

Te koop: SNES met twee joypads en een opbergkoffer voor de SNES. Verder zitten er negen spellen bij: Super Street Fighter 2, Cool Spot, Cool Spot, GP-1, F1 Pole Position, FIFA Soccer, Donkey Kong Country, Mortal Kombat 2, Stunt Race FX en Killer Instinct. Alles is verder goed onderhouden. Alle dozen zitten erbij incl. handleiding en extra bladen voor tips en trucs. Deze lucratieve aanbieding wil ik verkopen voor een prijs van ƒ750,-. Je kunt telefonisch contact opnemen vanaf 17.00 uur met Tel.030-2623021.

PC

Te koop/Te ruil: PC CD-ROM spellen; Primal Rage, Earthworm Jim 1 en 2 en Jurassic Park. Ruilen tegen; Duke Nukem 3D, Expect no mercy, Pitfall, Super Street Fighter 2 (over de prijs valt te praten) Gerben de Craen, Speldenmakerstraat 6, 4813 CP Breda. Tel.076-5149196 (bel na 5 uur, vraag naar Gerben).

Te koop: Wing Commander 4 ƒ100,-, EF 2000 ƒ65,-, Under a killing Moon ƒ25,-, Bioforge ƒ35,-, Duke Nukem 3D ƒ30,-, of alles voor ƒ240,-. Alles op CD-ROM en zo goed als nieuw + originele verpakking, handleiding etc. Tel.0346-571832, Joram.

Gezocht voor PC: Leveleditors voor: Wolf 3D, Doom of Doom 2. Om geheel eigen levels te maken. Ze moeten goed runnen op een 486 4Mb RAM. Ze moeten makkelijk bruikbaar zijn onder Windows 3.1 of DOS. (Dus bruikbaar zonder programmeerkennis!) Kun jij me hieraan helpen? Ik ben bereid goed te betalen voor goede editors. Evt. ruilen tegen Maddog 1 + 2 of Startrek 25th Anniversary (beide CD-ROM). Op werkdagen bellen na 16.00 uur (geen vervoer). Tel.0172-490703, vraag naar Sander. Alphen a/d Rijn.

Te koop/Te ruil: Spel; Wetlands ƒ40,- + handleiding + doos (nieuw), Maddog 2 ƒ20,-. Ruilen tegen; FIFA '96, Police Swat of andere spellen. Bel naar Emile Tel.0318-522762.

Te koop/Te ruil voor de PC: Ultimate Doom ƒ25,-, Doom 2 ƒ25,-, Sim Tower ƒ25,-, Descent ƒ30,-, Theme Rock ƒ25,-, Rise of the Triad ƒ30,-. Ruilen tegen Sim Isle of andere leuke spellen. Tel.0297-321912.

Te koop: Verzamelbox King's Quest Collection. Bevat King's Quest 1 t/m 6 ƒ59,-. Ook te koop: CD met o.a. Hexen, WipeOut, FIFA Soccer '96, Earthworm Jim, Ultra Pinball, Fatal Racing en veel meer toptitels. ƒ80,-. Tel.033-4801447.

Te koop/Te ruil: Mega Doom CD 1 & 2 (add-on) ƒ25,-, per stuk ƒ15,-, King's Quest Collection ƒ30,-. Tel.0227-512526, Erik (NH).

Te koop/Te ruil: mijn PC spellen o.a. Virtual Fighter remix ƒ30,-, Baku Baku ƒ30,-, World Rally Fever ƒ40,-, Shakii The Wolf ƒ30,-, Batman Forever ƒ25,-, Destruction Derby ƒ35,-, Actua Soccer ƒ35,-, Fistfight ƒ25,-, Z ƒ50,-. Deze spellen zijn allemaal op diskettes. Ik heb ook spellen op CD zoals: The Need for Speed ƒ70,- en Actua Soccer ƒ55,-. Jos Kappert Tel.0546-641047, Vroomshoop (Dichtbij Ommen).

Te koop: Intel Pentium 100 Miditower, 16 Mb EDO, 850HD, 256 kb Pipeline Cache, 3,5' drive, Quad speed CD-ROM, 16-bit geluidskaart, 1 Mb SGVA S-3, muis, keyboard, zonder monitor, win95, software, garantie tot 10-02-1997. Prijs ƒ1700,-. Tel.024-3220562 (Pascal).

Te koop: Intel Pentium 75, 8 Mb intern Miditower, 256 k PLB cache intel chipset, 213 Mb HD (evt. 850 mb HD), Panasonic CD-ROM speler, SB16 geluidskaart + 160 W speakers. Diamond Stealth 64 1 mb ERAM video kaart. Philips monitor, muis + mat. Prijs ƒ2275,-. L. Knoop Tel.0481-376315, na 18.00 uur.

Te koop: PC 486-66, 8 Mb RAM, 420 Mb HD, 3,5' diskdrive, eight speed CD-ROM, Soundblaster Pro, 80 Watt boxen, 1 Mb video kaart, 14 inch SVGA beeldscherm, muis + mat, keyboard en veel software zoals: Win95, WP 6.1, C&C, Duke Nukem 3D, DOS 7.00 en nog veel meer. Vraagprijs ƒ1500,- Tel.0521-511993, vraag naar Mark.

Gevraagd: Donkey Kong Country 1 en 2, Ultimate Mortal Kombat of Mortal Kombat Trilogy. Tegen betaling of ruilen. José, Tel.035-6400695.

Te koop: op CD-ROM o.a.Alone in the Dark 1 en 2, The Lawnmower Man, Cyclones enz. Voor maar ƒ20,- per stuk. 3 voor maar ƒ50,-. Tel.072-5613406, Alkmaar.

Te koop: op diskette Duke Nukem 3D (ingepakt). Bel.015-2564828 (Delft), vraag naar Sander.

powersales

e koop/Te ruil: Destruction Derby, MK 3, 1, Shadow of Cairn, California Games 2, Lemmings, Lion King, Aladdin, Silver (Pinball). Of ruilen tegen b.v.: GP2, Duke Nukem 3D, Worms, Johnny Bazookatone of andere toffe spellen. José, Tel.035-400695.

koop: PC 486 DX2-66, 8 Mb, CD-ROM, Soundblaster + boxen + software. Vraagprijs ƒ1300,-. Tel.053-334949.

koop: PC 486 DX-40 VLB, 8 Mb RAM, 256 Kb cache, 340 Mb HD, 3,5' diskdrive, Double Speed CD-ROM, ust Soundblaster 16 met boxen, 1 b videokaart, 14' SVGA monitor, uis + muismat, keyboard, diverse D-ROM spellen + Sound Impression Animation Works en Recording ssion. Vraagprijs ƒ1600,- Tel.071-17674.

koop voor PC CD-ROM: Duke Num 3D ƒ65,-, Grand Prix 2 ƒ75,-, hnny Bazookatone ƒ65,- in 1 koop or ƒ180,-, alle spellen zijn origineel doos en met handleiding. Bellen na 30 Tel.0548-595548, vraag naar t (ik heb geen vervoer).

koop: Packard Bell legend 102 , 486 DX 80, 160 Mb Harddisk, Rom 2x, Modem 14K4, Geluidsrt, Monitor, Muis. Prijs ƒ1000,-, n Bal Tel.0181318044.

Te koop: Phantasmagoria, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, Tie Fighter, Star Wars Screensaver, Bloodnet, Quantum Gate allemaal voor ƒ40,-.Alleen ruilen tegen spellen voor de PC. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.076-5974093 na 5 uur.

Te koop: CD-ROM spellen: Crusader no remorse ƒ50,-, Grand Prix 2 ƒ65,-, Settlers 2 ƒ65,-, Sim Isle ƒ65,-, Pizza-tyc. ƒ40,-. Tel.0345-599303 (Patrick).

Te koop: Intel 486, DX2, 66Mhz met 8 Mb EDO-RAM, een 4-speed CD-speler, Creative SB16 VE + boxen, 420 Mb Harddisk, SVGA-monitor (14') en videocard, Windows 95-keyboard, 3-knops muis, 256 KB cache geheugen, DOS 6.22, een modem en vele spellen w.o.; Earthworm Jim (Win95), Duke Nukem 3D, Mortal Kombat 3, Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 turbo, Descent 2, WWF-Mania, Doom 2, Screamer, C&C Covert Operations, Abuse, FIFA Soccer enz. (met Windows 95 of Windows 3.11). Prijs ƒ1300,-. Tel.0165-303020, vraag naar Anton (Yzermans) !!

Te koop op CD-ROM: Larry Collection, Settlers 2, Terminal Velocity, Mad Dog 1&2, Destruction Derby, 7th Guest, Megadoom 3. Alles is origineel. Prijs in overleg. Coen en Ruud Tel.0344-614291, Tiel.

Te koop: Need for Speed S.E. ƒ50,-, FIFA Soccer ƒ25,-, Legend of Kyrandia 3 ƒ25,-, Day of the Tentacle ƒ25,-, North and South ƒ10,-, het EK'96 Voetbalspel ƒ25,-. De 4 spellen Hand of Fate, Land of Lore, Seventh Guest, samen voor ƒ50,-. Destruction Derby ƒ40,-, Dreamweb ƒ10,-, Drug Wars ƒ15,-, Crime Patrol ƒ15,-, Burn;Cycle ƒ45,-, Sim City (+ filmpjes) ƒ15,-. Alles op CD-ROM. Roy van Stiphout Tel.0495-593095. Graag omg Eindhoven (vervoer niet mogelijk).

Te koop voor PC: Phantasmagoria ƒ60,-, Mortal Kombat 3 ƒ50,-, Quake ƒ50,-, C&C Covert Operation ƒ20,-, Fatal Racing ƒ40,-, Champions League Manager ƒ50,-, Destruction Derby ƒ40,-, Screamer ƒ50,- en nog veel meer! Tel.0315-328711.

Te koop: mijn Crusader: No Remorse, Dreamweb, Police Quest SWAT, Bureau 13, Alien Odyssey, Who Shot Johnny Rock of Gender Wars allen op CD-ROM tegen jouw: Cybermage, Gabriel Knight 2, Jagged Aliance, Deadley Games of Broken Sword. Al mijn spelllen zijn nog helemaal compleet met handleidingen en al, dus dat moeten die van jou ook zijn. Tel.040-2415224, Wouter.

Te koop: PC Compaq Presario CDS 524 486 DX2 66 Mhz 8 Mb RAM 420 Mb Harddisk, Sounbl. Pro Fax/Modem kaart (28k8) Antw-app., 4 speed CD-ROM, 512 Kb videokaart, SVGA (14 inch) 2x 25 watt Boxen Gameport, Disk-drive, keybord, muis, windows'95 plus, Dos 6.22 + veel software en spellen naar keuze. Z.G.A.N. ± 1 jaar oud + alle boeken. Alles in 1 koop: Vraagprijs ƒ1800,-. Tel.0512-522159, vraag naar Dennis.

Te koop: F1GP2 ƒ60,-, Crusader: no remorse ƒ40,-, Screamer ƒ25,-, C&C ƒ25,-, Z ƒ30,-, Duke 3D ƒ35,-, Abuse ƒ20,-, Settlers 2 ƒ35,-, Battle Arena Toshinden ƒ30,-. Tel.0528-361669, Peter.

Te koop: 486 DX4-75, 16 Mb RAM, 16 Bit Gel. Kaart, 120 watt Boxen, 850 Mb HDD, W95+. Enkele games geïnstalleerd, Gamepad, W95 Keyboard, Muis+MousePad ƒ2000,- Tel.0345-577714 (na 16.00 uur, vraag naar Guido).

Te koop: z.g.a.n. 486/DX2, 80 Mhz, 8 Mb RAM, 420 Mb HD, 16-bits geluidskaart + 2 speakers en microfoon. 6 speed CD-ROM, 14" SVGA-monitor, Windows 3.11 en DOS 6.22 (incl. boek en diskettes), CD-ROM software en een Epsom A3 matrix-printer met A3 papier. Alles in 1 voor ƒ1800,-. Tel.0168-404167 (omg. West-Brabant).

S E G A

Gevraagd: Wie kan mij helpen om Virtua Racing voor de MegaDrive te verkrijgen? Tel.072-5715781, Heerhugowaard, Arjan Wolters.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads en Mega Control Stick + 11 spelletjes (Olympic Summer Games '96, Street Fighter 2, Urban Strike, Street Racer). Alles in één koop voor maar ƒ399,- of 7388 BF. Moet weg. Tel.0032-2-3808289, België.

Gevraagd: Ik zoek het strategisch spel Duke 2 voor de MegaDrive, prijs af te spreken. Tel.0591-806854 Luc, 8400 Oostende (België).

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads + Mega 32X + Mega CD incl. 8 spellen (o.a. Doom 32X, StarWars 32X, Road Avenger, Power Rangers, FIFA Soccer (CD's), Batman, Asterix, Spiderman & X men). Extra spellen te koop voor ƒ75,- per stuk. O.a. Lion King, Street Racer, EarthWorm Jim, Mickey Mania, Robbedoes, Taz, Batman & Robin, Flink, Puggsy. Nieuwwaarde SEGA systeem ƒ1300,-, nu incl. 8 spellen (nieuw) ƒ850,-. Tel.038-3855850.

Te koop: MegaDrive ƒ175,-, Sonic ƒ20,-, Sonic 2 ƒ25,-, MK 1 ƒ30,-, MK 2 ƒ35,-, FIFA Soccer '94 ƒ50,-, World Cup ƒ20,-, Lost Battle ƒ20,-. Het pistool voor de Sega + 1 spel ƒ15,-, de game genie voor de Sega + boekje ƒ40,-. Remco de Jong Tel.077-3546585.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers en 11 spellen voor ƒ375,-. Tel.072-5150887.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + 5 spellen (MK3, Davis Cup, Strider 2, Art of Fighting en T2). Alles voor ƒ250,-. Tel.0596-571454.

Te ruil voor Saturn: Mijn Wings of Arms tegen Sim City of RoadRash. Tevens te koop voor Mega-CD: Prize Fighter, Tomcat Alley, Formula one ƒ25,- per stuk. Tel.078-6183972 (Peter).

Te ruil voor Sega: Mijn Street Racer, Quackshot, James Pond 2, Arch Rivals, Robocop vs Terminator, Castle of Illusion, Mega Games 2 (met Streets of Rage, Golden Axe, Shinobi), Addams Family, Inmortal, Bubsy en Aquatic Games tegen jouw Dune 2, Mortal Kombat 2 of 3, Street Fighter S2, Theme Park, Maui Mallard of een ander gaaf spel. Ik geef 3 spellen voor Dune 2. Tel.036-53225570, vraag naar Jeffrey.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads, 1 control-pad, 1 joystick, 15 spelletjes o.a. Sonic 1, 2, 3 en Knuckles, Mega CD II + 5 spelletjes. Alles wordt geleverd met doosjes, boekjes, aansluitingen, 23 PU's, 3 Sega Powers, 1 Sega Power tip boek. Alles samen voor ƒ400,-. Wobbe Tel.0313-654508.

Te koop: Game Gear in perfecte staat, 4 maanden oud plus net-adapter. Vraagprijs 1600 Bfr.= ƒ90,-. Spelletjes voor de Game Gear: Strider Returns 450 Bfr.= ƒ25,-, The Lion King 600 Bfr.= ƒ33,-, G-Lock 500 Bfr.= ƒ28,-, Terminator 2 500 Bfr.= ƒ28,-, Sonic 3:Triple Trouble 700 Bfr.= ƒ40,-, Super Monaco GP 350 Bfr.= ƒ20,-, Mortal Kombat 2 800 Bfr.= ƒ45,-, Mortal Kombat 3 900 Bfr.= ƒ50,-. Wans Gert, Hoogveld 24, 3990 Peer, België Tel.011/63.30.12.

Te koop: MegaDrive en handleiding + bedrading + 2 joypads + 1 turbo pad + 1 spel naar keuze voor ƒ160,-. Te kiezen uit: MK3 ƒ55,-, Virtua Racing ƒ60,-, Rise of the Robots ƒ50,-, T2 arcade game ƒ50,-, Art of Fighting ƒ40,-, Cool Spot ƒ40,-, X-men ƒ40,-, Sonic 1 ƒ25,-, Megagames 1 ƒ20,-, 688 Attack Sub ƒ20,-, Crack Down ƒ25,-, Golden Axe 2 ƒ25,-. Alles in één koop (Winkelwaarde ƒ1500,-) mijn prijs ƒ430,- (8000 Bfr.) Tel.(België).0032.11.22.66.19 of vanuit België 011/22.66.19.

Te koop: MegaDrive II + 3 controllers (1 super controller) incl. alle snoeren en draden + 4 spellen: MK3, Lion King, StreetRacer en Mickey Mania. Alles in originele dozen (met boekjes). Bijna nieuw. Winkelwaarde ƒ650,-. Bij mij ƒ370,-. Tel.075-6352217, Joep (na ±16.00).

Te koop voor Saturn: Virtua Cop + de Sega Virtua Gun ƒ120,-, Daytona USA ƒ60,-, Virtua Fighter ƒ40,-, Virtua Fighter 2 ƒ100,-, Sega Virtua Stick ƒ60,-. Alles in één koop ƒ300,-. Tel.010-4732607. Vraag naar Frank.

Te koop gevraagd voor MegaDrive: 8-bit Converter om 8-bit spellen op MD te spelen. Prijs rond ƒ25,- of ruilen tegen 2 van de volgende 8-bit games: Terminator, Moonwalker, Golden Axe, Dick Tracy, Arcade Smash Hits. Te ruil voor MegaDrive: Mijn Sonic 2 + S. & Knuckles tegen jouw MK2/3 of Batman Forever. Tel.0511-521241 (liefst per post).

Te koop: MegaDrive II met 9 spellen onder andere MK en Sonic 2, joystick, pistool + tas, speciale joypad. Vraagprijs ƒ250,- (kan over gepraat worden). M. Jansma, Vlasakker 21, 2435 WV Zevenhoven. Telefoon.0172-539411.

Te koop/Te ruil: 32 X met de spellen Doom, After Burner en Metal Head ƒ175,- of te ruil tegen toffe PlayStation spellen. Omgeving Amersfoort. Boudewijn v.d. Velde Tel.033-2536046. (Hoevelaken).

Te koop/Te ruil voor MegaDrive: Marko's Magic Football + hoesje en boekje prijs ƒ20,- of ruilen tegen jouw Boogerman. Tel.0251-243227, vraag naar Christian. Geen vervoer.

Te koop voor Saturn: VF1 ƒ50,-, Bug ƒ50,-, Clockwork Knight ƒ40,-, Daytona ƒ50,-, Panzer Dragoon 2 ƒ75,-, Street Fighter Alpha ƒ75,- of ruilen tegen: Rayman, WipeOut, Vampire Hunter of Virtua Cop + gun. Tel.055-5063225, Jan Klein Hofmeyer. Omg. Apeldoorn.

Te ruil voor MegaDrive: Mijn Comix Zone tegen jouw Virtua Racing, Super Street Fighter 2, Ecco 2 of Earthworm Jim 2. Tevens te ruil: Mijn FIFA Soccer of Pitfall tegen jouw Another World, Thunderforce 4, Lotus 2 of Flashback. Tel.0294-285184, Abcoude.

Te koop voor Saturn: Panzer Dragon prijs ƒ89,-. Tel.020-6311887 Amsterdam, vraag naar Jurriën.

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads en 3 spellen o.a. Sonic 2 en Mickey Mania, alles bij elkaar ƒ250,-. Tel.015-3692693, bellen tussen 18.00 en 21.00, vragen naar Joël of Micha.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers (waaronder 1 6-button) game genie + boekje en doosje, joypad met turbo en codeboek, 13 spellen (Stree Fighter 2 Champion Edition, Ecco Yogi Bear, Asterix, Spiderman & X-man, Urban Strike, FIFA Soccer'95, Mickey Mania, Second Samurai, Street-Racer, Terminator 2, Robocop 3, Toy Story) alles z.g.a.n. en met doosjes en boekjes. Nieuw ƒ1800,-, mijn prijs ƒ1000,-. Voor de eerste koper gratis opbergkoffer. Tel.0518-451899.

Te koop: MegaDrive + 2 spellen 3000 Bfr. (ƒ150,-), MegaDrive spellen 500 Bfr., lijst op aanvraag. Moons Eddy, Ierse Predikherenstraat 3, 3000 Leuven België.

Te ruil: MegaDrive + 2 joypads + 6 Button joypad + 14 spellen o.a. MK3, FIFA'96, Virtua Racing, Theme Park, Dune 2. Te ruilen tegen een Saturn met tenminste één spel. Tel.050-5566640, Ruud (Groningen).

Gezocht: Saturn in goede staat, met Virtua Cop 1 of 2, gun, en een controller. Stuur een e-mail naar kinkibv@worldaccess.nl. Ik woon in Valkenswaard, vlakbij Eindhoven.

Te koop: MegaDrive + 32X + 18 spellen en veel extra's. Prijs ƒ550,-. Tel.010-5115823.

Te koop: MegaDrive II met 3 controlpads (1 6-knops, 2 3-knops) met 11 spellen o.a. Streets of Rage 1, 2 en 3, MK3, Lethal Enforcers + gun, Eternal Champions, Sonic & Knuckles en Brutal. Meer informatie of interesse? Tel.0162-318043.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + FIFA'96 en Streets of Rage 3 ƒ200,-. Mickey Mania ƒ40,-, Justice League ƒ40,-, Sonic 2 ƒ15,-, Robocop 3 ƒ30,-, Pitfall ƒ20,-, Turtles TF ƒ35,-, Ballz ƒ25,-, StreetRacer ƒ40,-, Power Drive ƒ40,-, Eternal Champions ƒ25,-, Jewel Master ƒ15,-. Alles bij elkaar voor ƒ425,-. Tel.0229-232627. Don en Stefan.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + 10 topspellen + gamesboek en codes. Alles compleet en als nieuw met handleidingen en doosjes. Winkelwaarde ca. ƒ800,-. Mijn prijs ƒ399,-. Tel.0227-545274.

Te koop voor MegaDrive: MK 3 ƒ65,-, Street Racer ƒ50,-, Super Street Fighter 2 turbo ƒ45,-, Virtua Racing ƒ50,-. Tel.0174-242500.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads voor maar ƒ75,-. NB. Voor snelle bellers een Alien trilogy demo-CD voor de PlayStation. Tel.0343-515100.

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads en 12 spellen, Toejam & Earl, Sonic 1-2, Mortal Kombat, Dizzy, David Robinsons, 6 in 1, Golden Axe, Colums, Shinobi, Street of Rage, Super Hang-On, World Cup Italië. Alles voor $270,-. Tel.024-3237588 (Nijmegen).

Te koop: MegaDrive (Japans) + 2 joypads + 9 spellen o.a. True Lies, FIFA'95, Dragon, Mortal Kombat. De spellen passen ook op de normale MegaDrive. Prijs ƒ425,-. Los te koop: NBA JAM T.E. ƒ75,-, X-Men 2 ƒ60,-, Samurai Shodown ƒ75,-, Wolverine ƒ50,-. Tel.0180-433926. Als het kan zelf ophalen in Ridderkerk. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 9 spellen (o.a. Lion King, Fantasia, FIFA'95, Global Gladiators, Terminator). Alle games voorzien van hoesje en Ned. Handleiding + 1 MegaDrive Jaarboek + gamesposters en Sega-magazines. Alles i.z.g.st. voor ƒ500,-. Tel.0485-342288, Joost (Nieuw-Bergen) (L).

Te koop: Spellen voor de MegaDrive: T2 ƒ25,-, T2 Arcade ƒ25,-, Sonic ƒ10,-, Golden Axe 2 ƒ25,-, Crack Down ƒ25,-, Batman Returns ƒ25,-, Double Dragon 3 ƒ25,-, ZOOL ƒ25,-, King of Monsters ƒ20,-, Terminator ƒ20,-, Menacer met 6 spellen ƒ50,-. Alles in originele doos en met boekjes. Alles spelletjes ƒ225,- + gratis Supervision met 3 spellen. Tel.071-5419558, vraag naar Jeroen, Leiderdorp. Bellen na 18.00 (door de weeks).

Te koop: MegaDrive II (2 jaar oud) + Manager + 2 joysticks incl. 14 spellen: Theme Park, Ecco 1 en Ecco 2, Road Rash 3, Comix Zone, Earthworm Jim 2, Normy's Beach Babe o Rama, Jurassic Park, Terminator 2, 6 in 1 Game voor de Manager, Pete Sampras Tennis, FIFA Soccer'95 en Boogerman. Winkelwaarde ong. ƒ1575,-, bij mij tussen de ƒ400,- en ƒ450,-. Tel.073-5334803, Heiloo (bij Alkmaar) na 16.00 uur.

Te koop/Te ruil: mijn Mysteria, Themepark, Road Rash en Guardian Heroes tegen jouw X-men, Street Fighter Alpha, Wing Arms of een ander goed spel. Spellen los ƒ85,- na 4 uur Tel.0111-401895.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers (incl. 1x 6-button) game genie + boekje en doosje + joystick (met turbo) + 13 spellen (Asterix, Street Fighter 2 Champion Edition, Urban Strike, Ecco, Toy Story, StreetRacer, Robocop 3, Terminator 2, Mickey Mania, FIFA Soccer'95, Yogi Bear, Spiderman & X-man, Second Samurai) + officieel MegaDrive codeboek. Winkelwaarde ƒ1800,-, mijn prijs ƒ650,-. Voor de snelste koper een opbergkoffer gratis. Tel.0518-451899, Eelke.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads en 1 superpad + 7 spellen o.a. Mortal Kombat 3, Urban Strike, Sonic Spinball en nog meer. Voor snelle bellers een game genie en een codeboek gratis! Alles voor ƒ350,-. Na 18.00 uur bellen 'Many'. Tel.0495-521361.

Te koop: Master System met 2 joypads en 17 spellen o.a. Mortal Kombat 1, Sonic 1, 2 + Chaos, Tazmania enz. Alles ƒ150,- (Spellen ook los te koop!). Tel.010-4714938.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + voetpendaal + de spellen: World Cup Italia'90, Columns, Super HangOn, Revenge of Shinobi, Streets of Rage, Predator, FIFA Soccer'95, Strider, Kick Off 3 voor ƒ300,-. Roy van Stiphout Tel.0495-593095. Graag omg Eindhoven (vervoer niet mogelijk).

Te ruil voor MegaDrive: Sonic 2, Mickey Mania, Samurai Shodown en Street Fighter 2: Special Champion Edition. De boekjes zitten erbij. Ruilen tegen: Sonic 3, Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Cyborg Justice, Total Carnage, Street of Rage 3, James Pond of Earthworm Jim. Sonic 2 ruil ik alleen tegen Sonic 3. Robert Tel.055-5426254, Apeldoorn.

Te koop: Game Gear met 3 spellen (Lion King, Castle of Illusions en James Pond) + adapter. Prijs ƒ200,-, Tel.0495-496075.

PLAYSTATION

Te koop/Te ruil: Total NBA'96, ruilen tegen een goed spel b.v. Ridge Racer Revolution, The Need for Speed, of ƒ90,-. Tel.030-2520661, Daan.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + aansl. App. + 3 demo disks + 6 spellen (o.a. MK3, Tekken en Ridge Racer Revolution) + 2 p.s.x. magazines. Prijs ƒ950,-. Tel.040-2466869 (Mohammed, Eindhoven).

Te koop: Omgebouwde PlayStation, dus alles speelbaar. Met 9 spellen o.a. Tekken 1 + 2, Ridge Racer Rev., Track & Field, Resident Evil, Crash Bandicoot. Scart en RFU-aansluiting, memory card, demo disk, controller. Prijs ƒ1100,- Tel.0765-414233 (Breda).

Gevraagd: Wie heeft voor mij de volgende PlayStation spellen: Toshinden, Jumping Flash. Alleen PAL-versies! Prijs tussen ƒ50,- en ƒ70,-. Bel 0114-319179, Alexander Nasse. Woon je in de omgeving van Hulst, dan wil ik het wel komen halen. Anders per post.

Te koop: PlayStation spellen: Rayman ƒ50,-, Destruction Derby ƒ60,- (ook te ruilen), Battle Arena Toshinden 2 ƒ100,- (niet te ruilen). Bellen na 17.00 uur. Tel.0513-418132.

Te ruil voor PlayStation: Mijn Adidas Power Soccer en Goalstorm tegen jouw Motorcross Intern. Onside Soccer, Destr. Derby 2, Die Hard Trilogy, Intern. Superstar Soccer Deluxe of een ander leuk spel. Tel.0118-463498 (Dominic). P.S. Het moet wel de Europese versie zijn!

Te koop/Te ruil: Toshinden ƒ50,- en Track & Field + Thunderhawk 2 ƒ80,- per stuk. Samen voor ƒ200,-. Tel.030-2895887. Evt. inspreken op antwoordapp.

Gevraagd: Het Engelse computerblad met demo-CD. Het gaat om de official UK PlayStation Magazine. Daarvan wil ik graag deel 1, 2, 3, 5+6 hebben. Er moet een demo-CD bij zitten (bij ieder magazine). Het blad + de demo moeten in goede staat zijn. Ik wil dus ook het blad met demo los kopen. Ik hoef ze niet allemaal tegelijk. Prijs nader overeen te komen. Oh ja, wie weet waar die Franse PlayStation Magazines te koop zijn? Daar zit ook weer zo'n demo CD bij. Bel naar Piet Tel.071-5721053 in Leiden.

Te koop: MK3, Loaded, Road Rash, Alien Trilogy, per stuk ƒ75,-, met doosjes en boekjes. Tel.0534773516, Enschede.

Te koop: Warhawk (nieuw in doos) voor ƒ75,- of te ruil tegen: Tekken, Extreme Games, WipeOut, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution of Destruction Derby. Tel.035-6912477 (in Bussum) Julius.

Te koop: Mortal Kombat Trilogy voor de PlayStation. ƒ125,- Tel.030-2801119, Michael (na 18.00 uur).

Te koop: Amerikaanse PlayStation, omgebouwd Jap/Amerik/Euro + Memory Card + 2 joypads, scart aansluiting + 16 spellen o.a. Formula 1, Tekken 2, Crash BandicOot, Toshinden 2, Street Fighter Alpha. Geen losse verkoop. Normaal ƒ2500,-, nu ƒ850,-. Tel.010-4292191.

Te koop: Resident Evil net nieuw en in perfecte staat met boekje en doosje. Prijs ƒ89,-, liefst omg. Amersfoort. Tel.033-2536046.

Te ruil voor PlayStation: Mijn Ridge Racer Revolution tegen jouw Tekken 2, Twisted Metal of Resident Evil. Tel.072-5335448.

Te koop: Tekkken 2, Resident Evil, Jumping Flash 2, Crash Bandicoot. Prijs ƒ85,- per stuk. Bel voor info Tel.06.59814172 (Marco Duinmayer).

Te ruil voor PlayStation: mijn Toshinden of ShocKwave Assault tegen jouw Ridge Racer, Destruction Derby, Need for Speed, Twisted Metal of Adidas Power Soccer. Tel.030-6352153, vraag naar Arjan. (ik heb geen vervoer).

Te koop: PlayStation spellen: Alien Trilogy, The Need for Speed ƒ75,- per stuk. Krazy Ivan, WipeOut, Tekken, Zero Divide ƒ65,- per stuk. The Raiden Project ƒ55,-. Evt. ook ruilen tegen andere PlayStation spellen. Tel.077-4631484. Paul.

Te koop: Die Hard Trilogy, MK Trilogy, Twisted Metal 2, Command & Conquer. Tel.040-2123647. Eindhoven. René van Gennip.

Te koop voor PlayStation: Road Rash ƒ100,-, Loaded ƒ100,-, Street Fighter Alpha ƒ100,-, Tekken 2 ƒ110,-. Alles nog als nieuw (max. 2 maanden oud). Bel na 18.00 uur: Tel.030-2438788, Willem.

Te koop: Toshinden 2, Defcon 5, Aircombat en Power Soccer voor ƒ75,- per stuk. Tel.015-2840747.

Te koop gevraagd: Romance of the Kingdoms 4 voor PlayStation, mag Europees of USA zijn. Bereid tot ƒ150,- te betalen. Anthonie van der Pijl, Schaepmanstraat 92, 3601 WL Maarssen. Tel.0346-574369.

Te koop: PlayStation incl. 1 controller 2 memory cards, AV/SCART kabel, spellen (PowerServe, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Formula 1, Discworld, Twisted Metal, Total NBA en FIFA Soccer'96). Prijs ƒ1000,- Tel.045-5255695, Peter (Brunssum) na 18.30 uur.

Te koop/te ruil: Ridge Racer voor ƒ75,- of te ruil tegen een leuke R.P.G (mag ook Amerikaans zijn). Tel.020-6091057, Amsterdam, bel na 18.00 uur A.U.B. (vraag naar Aziz).

Te koop: PlayStation + 2 joypads, memorycard, RF kabel, WipeOut 2097, Bust a Move 2, NBA JAM en Actua Soccer + 4 Demo's + extra garantie en magazines. Alles compleet ƒ800,-. Tel.0416-343127 (Erik).

Te koop voor PlayStation: Johnny Bazookatone ƒ70,- of te ruil tegen Adidas Power Soccer. Stijn van Meurs Tel.030-2364188.

Te ruil gevraagd: PlayStation spellen. Het liefst avonturenspellen, platformspellen of actiespellen. Géén vechtspellen. Met de post, alléén met rembours. Tel.0527-617818.



Te koop voor PlayStation: Tekken 1. Prijs t.e.a.b. Victor. Tel.0168-483358.

Te koop de PlayStation spellen: Krazy Ivan, Destruction Derby, Themepark, WipeOut, Thunderhawk 2, FIFA'96, Warhawk, Cybers e.d. + doosjes en boekjes in perfecte staat. Mijn prijs ƒ70,- à ƒ75,- per stuk. Tel.050-5268112, Robert.

DIVERSEN

Te koop/Te ruil: SNES + spellen + 3 oypads en 1 joystick, 6 spelllen o.a. K.I., Unirally, Pilotwings, Fatal Fury, Tazmania, Ren en Stimpy's Time Warp en een Pro Action Reply. Spel-en ruilen tegen: Doom, Metal Head f andere leuke spellen. Alles te ruil egen een PlayStation of Saturn. Koopprijs wordt besproken Tel.040-412683, vraag naar Nick (Geen ver-oer).

e koop/Te ruil: SNES met een Super Game Boy en 9 spellen (Donkey Kong Country, Street Fighter 2 turbo) et kabels en adapter + 2 joysticks. raagprijs ƒ600,-. Of te ruil voor Play-tation of Saturn met minimaal 2 pellen. Tel.055-5336288, Jasper.

e koop: Amiga 2000 + Shadow of e Beast, Diana Sisters, Robocop 2 n nog een boel andere. Prijs ƒ750,-, er de prijs valt te praten. Tel.0227-12526, Erik (NH).

koop: MegaDrive met 6 spellen a. Mortal Kombat 3 en Sonic 2 + ame Genie en codeboek (Alles in ede staat en met boekjes), 3 3-ops joypads en 1 6-knops joypad. inkelwaarde ƒ460,-, nu ƒ220,-. Nu k een Game Boy met 6 spellen ragon's Lair, Prince of Persia, Mor- Kombat 1, Kirby's Dreamland, ega Man 2, Fortress of Fear) ook mpleet met boekjes + Adapter en rgrootglas. En bij aankoop gratis bergtas en spel Bionic Commando nder doosje). Nu ƒ150,-. Felix houten, Hellevoetsluis Tel.0181-5144.

koop voor de SNES: Batman Fo-er ƒ80,- en MegaMan X ƒ50,-, sa-n voor ƒ120,- of te ruil tegen deze -ROM spellen: Duke Nukem 3D, ttlers 2, Quake of Command and nquer. Tel.0182-510214, Lennart.

Te koop: MegaDrive + aansluitset + 5 spellen (Aladdin, Rocket Night Adventures, Sonic & Knuckles, Sonic Spinball, Streets of Rage 3) i.z.g.st. Alle spelletjes met handleiding. Prijs ƒ150,-. Spellen los ƒ30,- per stuk. Ik wil alles ook wel ruilen voor een PlayStation met controlpad en 1 of 2 goede spellen. Tel.0343-514258, Driebergen. Vraag naar Henrik.

Te koop: Saturn + twee joysticks en twee spellen Virtua Fighter en Victory-Goal + Panzer Dracoon Demo Disk en aansluiting. Prijs ƒ450,-. Of ruilen tegen een PlayStation met twee joysticks en twee spellen. Tel.0486-411754, Ravenstein.

Wie wil zijn PlayStation ruilen tegen mijn Saturn of Ultimate Mortal Kombat tegen SF Alpha. Tel.026-4421813, Mohammed in Arnhem.

Te koop: CD-i speler met 6 spellen: Zelda, Speedway, Internat. Tennis Open, Power Hitter, Escape from Cybercity, Family Games + nog 4 extra CD's zoals een encyclopedia enz. Ook nog 4 demo's en magazines over CD-i. Winkelprijs ƒ1620,-, nu ƒ650,-. Tel.0346-213617.

Te ruil: Mijn World Cup Soccer multimedia Encyclopedia, PC Power Platinum Sports 2 CD-ROM + Magazine, Lemmings Chronicles CD-ROM, Emotion'96 discover CD-ROM + verschillende computerbladen tegen jouw Super Mario Kart.

Te koop: CD-i 220 speler met matchline, incl. muis en diverse spellen o.a. Internat. Tennis Open, Striker Pro, Burn:Cycle en nog andere. Nieuw ƒ2000,-, nu ƒ850,-, eventueel ook ruilen tegen een PC 486. Tel.071-3312042, Andy v/d Zwet (Roelofarendsveen).

Gevraagd: Wingman Extreme Joystick (rond de ƒ70,-). Tel.0412481967, vraag naar Wouter.

Te koop: Gloednieuwe (gewonnen), nooit gebruikte (alleen getest) CD-i speler 472 met Digital Video Cartridge en het spel Burn:Cycle. Winkelprijs ƒ929,90. Vraagprijs ƒ699,-. Tel.0172-444083 (na 4 uur). Vraag naar Paul.

Te koop: Spelletjes voor de SNES: Hunt for Red October (ƒ30,-), Turtles the Tournament (ƒ30,-), Mortal Kombat (ƒ35,-), Street Fighter 2 (ƒ25,-), Asterix en Obelix (ƒ35,-) + GOAL (amerikaans systeem) (ƒ25,-). Alles samen voor ƒ150,- of ruilen tegen andere SNES spelletjes of voor een PlayStation (met indien nodig nog wat geld). Tel.0032-9/2823670 voor België (Latem, naast Gent) afhalen kan in Gent of Goes of indien nodig per post, Alexander.

Te koop: Jaguar (64-bit) + 2 controlpads + 11 spellen (o.a. Doom, Rayman, Karts, Theme Park etc.) + doosjes en handleidingen voor maar ƒ750,-. Tel.020-6628227.

Te ruil: 4 CD-ROM spellen (Wetlands, City 2000, Frankenstein en Cyberwar) ruilen tegen jouw 32X voor de MegaDrive met min. 2 spellen. Ik heb geen vervoer. Tel.030-2888272, Wouter (Utrecht).

Te ruil: SNES + 2 joypads + 8 spellen o.a. KI, Earthworm Jim, Starwing e.d. + NES, 2 joypads, zapper en 3 spellen. Tegen een MegaDrive + 32X uitbreiding en in ieder geval het spel Virtua Racing Deluxe. Tel.0595-433074, vraag naar Bjorn.

Te ruil: Mijn Rally Championships, Isle of Death, Retribution, Central Intelligence, Blue Force. Alle 5 voor PC CD-ROM. Alle 5 samen ruilen tegen 1 PlayStation spel, maakt niet uit welk en tevens te ruil voor PlayStation: Ridge Racer Revolution en Mickey's Wild Adventure, elk tegen een ander PlayStation spel, maakt niet uit welk. Tel.024-3974507.

Te koop voor SNES : Mortal Kombat 1 + 2 (samen voor ƒ50,-), Flashback, Another World, Donkey Kong Country 1, Road Runner, Killer Instinct allemaal ƒ50,-, controller met ingeprogrammeerde moves voor diverse gevechtspelletjes + turbo + slow-motion toets ƒ30,-, arcade joystick voor SNES ƒ35,-. Voor Game Boy; diverse spelletjes voor ƒ30,-, keuze uit ± 20 titels. Alles in goede staat met doos en boekje. Alleen ruilen tegen spellen voor de PC. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.076-5974093 na 5 uur.

Te koop: Jaguar (64-bit) met 1 joypad en 2 spellen: Tempest 2000 en Wolfenstein 3D. ƒ100,-. Tel.010-4714938.

Te koop: Mijn NES met toebehoren en 2 joypads en 9 games + mijn MegaDrive met toebehoren en 2 joypads en 8 games + game genie met codeboek en losse codes. Voor jouw PlayStation met toebehoren en minimaal 1 joypad + 1 of 2 games. Marco v/d Woude Tel.046-4749108, Geleen (Limburg) (Misschien vervoer) Voor de snelle beller een Atari 65 xe cadeau + 7 games en toebehoren.

Te koop: SNES met 9 spellen + 2 controllers + Super Game Boy ƒ500,- of ruilen tegen Saturn of PlayStation met 2 spellen. Tel.055-5336288.

Te ruil: het PC CD-ROM spel Full Throttle. Graag ruilen tegen één van jouw volgende spellen op de MegaDrive: The Story of Thor, Theme Park, Comix Zone of Sonic 3D. Tel.0251-236239, Heemskerk.

Te koop: Atari Lynx + adapter + 11 spellen (A.P.B., Shadow of the Beast, Word Class Soccer, Scrapyard Dog, Hockey, Batman Returns, Bill and Ted's excellent adventure, Ninja Garden, Checkered Flag, Basketbrawl, Gordo 106 voor ƒ250,-Roy van Stiphout Tel.0495-593095. Graag omg. Eindhoven (vervoer niet mogelijk).

Te ruil: Wie wil 3 tot 5 spellen voor zijn SNES ruilen met mijn SEGA 16-bit + 7 spellen of Atari Jaguar 64-bit + 2 spellen. Tel.0523-614018, Robin.

Te koop: CD-i speler met 6 spellen + 4 demo's + 4 andere CD's zoals: Encyclopedie enz. Nieuwprijs ±ƒ1600,-, nu voor ƒ599,-. Tel.0346-213617.

Te ruil: SNES met 1 joystick en 7 topspellen o.a. Donkey Kong e.a. ruilen voor PlayStation met 2 joysticks en min. 2 spellen, liefst RidgeRacer. Tel.020-6683885, Adam.

Te koop: Saturn + 2 originele controllers, RF en scart kabel, 2 spellen (Sega Rally en FIFA Soccer'96). Ongeveer 1 maand oud, prijs ƒ625,-, of ruilen tegen een PlayStation met 2 controllers en 2 spellen. Tel.026-3342715, Doorwerth, Michiel.

Te ruil: SNES met 1 joystick en 7 topspellen o.a. Donkey Kong e.a. ruilen voor PlayStation met 2 joysticks en min. 2 spellen, liefst RidgeRacer. Tel.020-6683885, Adam.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Kevin Karsten, Anne Kik.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK Aangesloten bij Notu

DE QWIFZ
DOOR Amyron

DECEMBERNACHT
OORLOGSTIJD...
CRISIS OP QWIF

ZIE JE AL WAT?
NEE
LUISTER DEZE MISSIE **MOET** SLAGEN!

VVVROAAM

WE MOETEN DE **RED BARON** NEERHALEN

BOEM
KAPUTT
... WANT DE WERELD BALANCEERT OP 'T RANDJE VAN DE AFGROND

DUS MAAK GEEN **FOUT** NAF!!!
PAF
JAWOHL
IK ZEG
HAVE SEX NOT WAR

!
HM ROOD .. JA
DAAR IS IE!!!
OKÉ NAF... QWIFFEN
KLIK

QWIFF

EH... HOE VIND IK 'M IN 'T DONKER?!
DE NAF NUKE II
VIA Z'N **ANGSTZWEET**
TENEN KAAS
YOU KNOW
GO

O.K.
VLAM

SNUF
SNUIF
SNF

BAOEM
SNUF
JA!
BINGO
?!
EH...
AAH

GRR... DE **KERSTMAN**!!! TRILDILDO!!!
M... HOE KON IK WETEN DAT HIJ ZICH **NOOIT** WAST
NOU?





LOZE BELOFTE

Nintendo heeft een belofte gedaan. Dat is nog niet zo erg maar dat ze hem niet nakomen, is veel erger. Ze hebben ooit eens beloofd dat de produktie van SNES-spellen niet zou lijden onder de produktie van de N64.

Nou Nintendo, hartelijk bedankt, hoor! Voordat de N64 kwam, kwamen er gemiddeld 4 tot 5 spellen per maand uit voor de SNES. Nu slechts één!

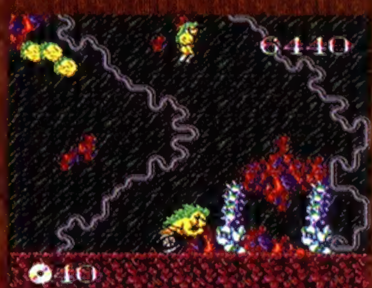
Roy Geelen, Kelpen-Oler.

En iedereen maar klagen d… Unlimited tegenwoordig zo w… SNES-titels bespreekt...

CONTACT
077-4773701
www.via.nl/contact

En binnenkort van THQ:
Sim City 2000
NHL '97







Beste Roy,

wat er in het verleden allemaal beloofd is weten we ook niet precies, WIJ kunnen je echter wel beloven, dat we er echt alles aan zullen blijven doen om toch iedere maand een aantal nieuwe titels op de markt te brengen. Alleen al de firma *THQ* gaat binnenkort de volgende titels uitbrengen:

Sim City 2000, de populaire stedenbouwer voor de PC komt nu ook eindelijk naar de SNES.

Er zijn maar twee manieren om echt van ijshockey te genieten: A.) het ijs opstappen en rondgeduwd worden terwijl je kont eraf vriest b.) het warmere betere alternatief, **NHL'97** spelen, het beste SNES ijshockey spel ter wereld !

Mohawk & Headphone Jack is een razendsnel 360 graden roterend platform-spel zoals je het op de SNES nog nooit gezien hebt ! 14 immense levels met 7 kollosale eindbazen en alle effecten die de SNES zo succesvol maakten.

Mr. Do is weer zo'n arcade-classic die dankzij de verslavende gameplay een onmiskenbare plaats in je collectie zal innemen.

Hopelijk kun je hier nog even mee voorruit !

Vriendelijke Groeten,
CD Contact Data







Adviesprijs:
109,95






BASF